家用电脑与游戏机



1998.6

Family Computer & Game Machine Monthly

封面视点

特警雄鹰－正义之火驱散黑暗

星际争霸

少女魔法师Ⅱ

神话：堕落之神攻略（下）

游戏人之路



模拟器回顾

98'新硬件大展播

手柄名器鉴赏

感受 UBI

教你轻松编游戏（三）

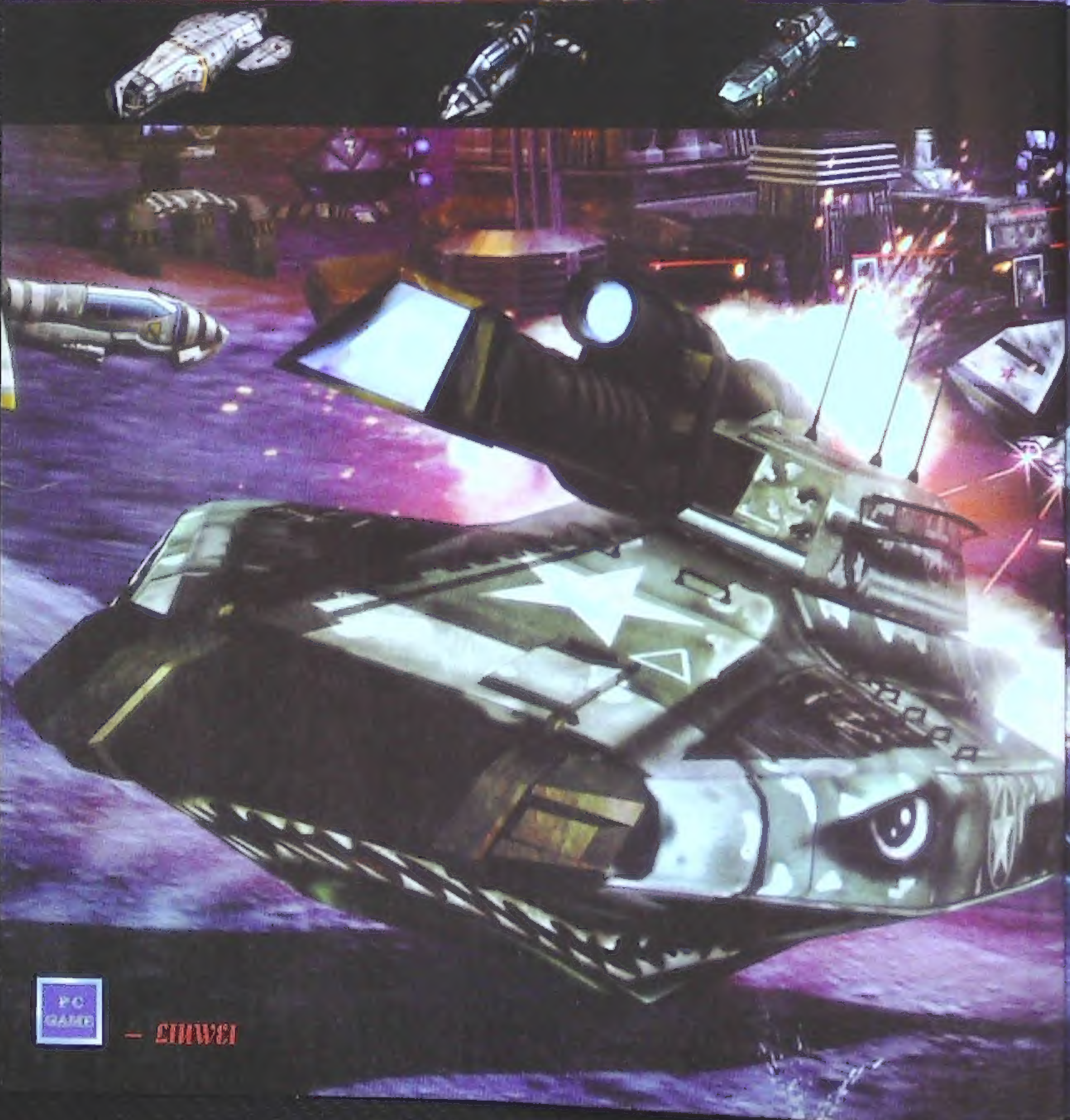
Capcom 专访

附赠彩页

1994 － 1998《家用电脑与游戏机》创刊四周年纪念


战斗地带




PC GAME
— LIUWEI


BATTLE ZONE ™

帝国时代

—任务版















工人物语2






PC GAME

幻世錄

~The Legend of Fancy Realm~







PC GAME



FIGHTING FORCE




ENIGMA

エニグマ

— LIUWEI

神秘

在为数众多的动作冒险游戏中，光荣公司的作品并不是最好的，但新的探索与尝试也许会给暮气沉沉的光荣以活力

PC GAME

多米诺风暴

— LIUWEI



DOMINION STORM

















营养问题

不久前一个春雨淅沥的晚上，我把第一台真正属于自己的电脑抱回了家，心里的兴奋像雨点般蹦跳个不停。虽然我是个电脑使用方面的菜鸟，但在编辑部里耳濡目染，近朱者赤，终于咬紧牙关缩小腰围步其他同志的后尘了。我相信这对我的生活和工作都是有好处的。

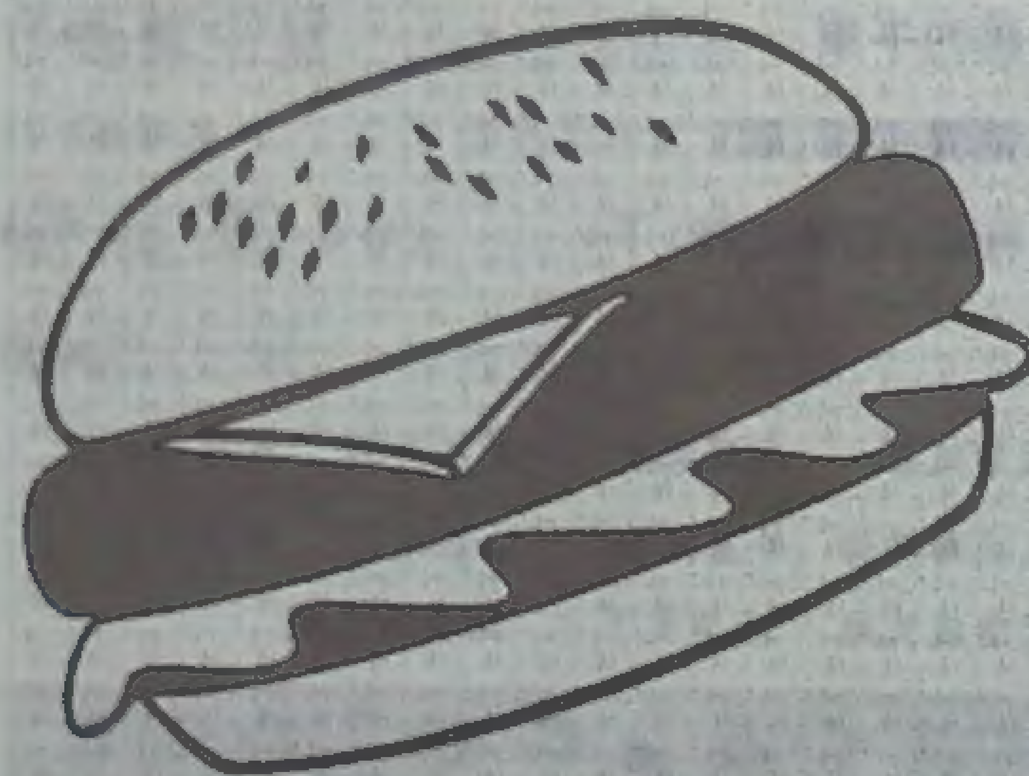
然而近来不时有人指出我满脸菜色（菜鸟的“证明”^_^），让我不得不为自己的健康操点儿心了。我本来就有很多很杂的爱好，自从“爱”上游戏（尤其是来编辑部后），生物钟七颠八倒，经常按西半球时间行动，饮食也不循常规，当然面带晦气。身体肯定是缺少营养和调理了，另一方面由于每天接触的除了游戏还是游戏，活得像一个“纯粹的人”，我觉得脑子仿佛也有些营养失调，有了电脑后怕会更……

这“营养问题”让我想起一次翻书时曾见到这么段话：“对于过分迷信维他命的人来说，加拿大的纳斯科皮人的话值得深思：‘熊吃浆果，我们又吃熊，为什么我们还要为植物而操心呢？’”这话让我对自己每日“吃”游戏的菜谱重新审视。

游戏不用说比熊的“胃口”大，内容几乎囊括了我们所见所想的一切，但还不能就此肯定它“营养丰富”。电子游戏最注重的是体现交互娱乐价值，其余的在一定程度上可以先抛在一边，这一点与同样包罗万象的文学、影视作品颇有区别。玩家常谈起游戏的内涵，这内涵说穿了就是这部游戏为什么好玩。游戏“好玩”的关键在于使人得到满足，而能满足我们希望欲望甚或妄想的……目前游戏中已经什么都有了，所以良莠不齐，总有人担忧。

关心游戏的人大都对“游戏文化”问题有兴趣，但大家的兴趣并不相同。以前我在聊天时用过一个并不精准的比喻：有人像测蔬菜中维他命含量似的去“挖”，他们相信“文化”只要专心去找总是有迹可寻；也有人像做菜撒味精似的去“炒”，他们认为“文化”只要随便来上一把就足以唬人了。现在圈里圈外都不乏这两种人，前者往往忽略娱乐的特性，后者干脆对文化领域的“游戏规则”视而不见；但他们“一直在努力”，倒是让关注游戏的人多了起来。

话要扯远了，其实游戏“营养”何在玩家最有体会，并将最终体现于玩家自身。纳斯科皮人以熊肉为主食活得不错，既因熊“身体倍儿棒”是上佳的营养来源，也因为自己体质好善于吸收，这是一种良性循环。现在中国游戏产业的发展令人牵挂不下，游戏玩家的状况也让人不很踏实。如果我们的游戏产业与游戏玩家都能逐渐走向成熟，所谓“营养问题”就应该不是问题了。



为了那一天，估计许多人都得营养不良。

阿威



家用电脑与游戏机



目 录

(总第 46 期)

电子游戏是通往电脑世界的捷径

主 编: 赵寰东
常务副主编: 孙百英
专栏编辑: 刘 威 陈明辉
梁华林 崔 旭
美术编辑: 单 非 刘 炜
责任编辑: 刘 威
电 话: 编辑部 010-62237773-6
业务/稿件: fcgm@fcgm.com.cn
读者信箱: reader@fcgm.com.cn
WWW 主页: http://www.fcgm.com.cn
广 告 部: 010-62237778
发 行 部: 010-62237779
传 真: 010-62219955
读者服务部(捷径公司): 010-62237773 转 12
主办单位: 科学普及出版社
发 行: 北京市报刊发行局
订 阅: 全国各地邮局
刊 号: ISSN 1005-6793 CN 11-3450/TP
邮发代号: 82-622
印 刷: 北京外文印刷厂
广告许可证: 京西工商广字第 0010 号
地 址: 北京市西城区新街口二条甲 11 号
邮 编: 100035
出版时间: 每月 13 日 定价 6.80 元

本刊如印刷质量有问题, 请将残书寄回编辑部, 我们负责调换
正文用纸: 山东寿光造纸集团股份有限公司

新闻报道

EA SPORTS SQUARE USA

强强联手——电子艺界与史克威尔联袂共闯江湖

今年4月底，美国电子艺界公司(Electronic Arts)与日本史克威尔公司(Square)两家强强联手，共同开发游戏和发行北美以及日本地区的娱乐软件。在这次合作中，电子艺界和史克威尔将共同分配、销售、制作游戏和共享市场资源，不过关于财政上的细节将如何处理还未公布。

在北美，两家公司将联手创建一个名为Square Electronic Arts的公司，它的总部将设在加利福尼亚的Costa Mesa。Square Electronic Arts将独享史克威尔所有将来制作的游戏的发行权，它首部推出的作品将是期待值很高的《寄生前夜》(Parasite Eve)，接下来还会有《武士之刃 II》(Bushido Blade 2)等次世代游戏。史克威尔美国分公司的市场副总裁Jun Iwasaki将担任新组建公司的总裁。史克威尔将拥有Square Electronic Arts公司70%的股份，其余的30%则归电子艺界所有。

在日本，两家公司则会在东京建立一个名为Electronic Arts Square的公司，这家新公司将会负责在日本发行电子艺界北美和欧洲地区制作或发行的电脑游戏，另外也会制作和发行一些原创的次世代游戏。将要发行的游戏有EA SPORTS以著名选手Tiger Woods为封面人物的高尔夫游戏、FIFA系列的最新作品：《世界杯98》及NBA Live系列游戏、《暗黑破坏神》、《主题医院》以及《创世纪》系列游戏。刚从日本Wilson公司加盟电子艺界的Tamio Yanamoto将担任新公司的总裁。和在北美地区的Square Electronic Arts正好相反，这次是电子艺界拥有公司的70%股份，而史克威尔拥有另外30%。

史克威尔为自已制定了成为世界第一娱乐软件制作公司的目标，而他们的国际级大作《最终幻想 VII》的销售成绩也已经接近600万份，这是1997年度PS游戏最好的销售记录。而电子艺界因为EA SPORTS的John Madden橄榄球系列以及世界销售第一的体育游戏FIFA系列而全球闻名，这一系列的最新游戏——《世界杯98》也将在世界杯比赛前夕发售。史克威尔的成长足迹表明，制作国际水准的游戏在世界范围内拥有巨大的市场潜力，而史克威尔又是一家极具创新精神的游戏制作公司，他们创造了不少经典游戏，这或许是使电子艺界总裁John Riccitiello下决心与其合作的重要原因。电子艺界希望通过这次与史克威尔的紧密合作，能为日本和北美地区的游戏玩家带来出色的游戏。“我们很高兴能与顶尖的游戏制作、发行公司在娱乐软件方面进行合作。”史克威尔的总裁Tomoyuki Takechi这样说道，“北美地区的良好销售对于我们来说相当重要，我们相信这次史克威尔和电子艺界的合作将可以促进我们市场份额的增长。”

聪明反被聪明误——Blizzard搬起石头砸自己的脚





Blizzard为了防止使用盗版软件上战网(Battle.net)进行游戏，特地在他们新近发行的年度即时策略大作《星际争霸》(Starcraft)中设置了CD Key。没想到聪明反被聪明误，由于不知什么原因造成的差错，一些购买了正版游戏的玩家发现，即使使用了Blizzard提供的CD Key同样也不能登录到战网之上。为了解决这一问题，Blizzard未经玩家允许，就利用战网的便利来获取一些玩家的个人信息。这下更是弄巧成拙，事情被披露后引起了玩家们极大的不满。随之事态越演越烈，最终的结果就是一场官司降临到Blizzard的头上。

4月27日，一位名为Donald P. Driscoll的男子以加利福尼亚商业法和刑法为理由向旧金山地方法院提出了一起诉讼。诉讼的主要内容是认为Blizzard未经用户许可便使用某种程序擅自窃取用户信息。

Driscoll告诉记者，他已经和Blizzard的代理律师通过电话和传真进行了联系。Blizzard方面将不会破坏他们所取得的用户信息，因为这对于最终的判决结果将会有很大的影响。Driscoll是代表一个名为Intervention的非盈利组织提出诉讼的，这次的起诉并不是出于金钱赔偿的目的，而是希望Blizzard可以全额接受《星际争霸》购买者的退货以及提供一个新版本的《星际争霸》。Driscoll还说，联合起诉也并非没有可能，除非Blizzard能够删除所搜集到的个人信息，并且还需经过验证确实如此做了。他表示，已经有不少人表示有兴趣参与联合起诉。

当早些时候有关Blizzard收集玩家个人信息的消息传出后，Blizzard马上出来表明自己这么做的目的。Blizzard的一位发言人说，这样做唯一的目的是帮助用户解决问题，并一再强调收集用户信息的时间仅仅只有7天。

Driscoll却认为Blizzard这7天行为的关键在于：“听起来Blizzard好象是无辜的，而这不过只是个借口罢了。不然为什么花7天收集了信息之后又会停止，然后再去删除掉呢？”而Blizzard做出了如下的申明：“我们已经知道这件事情，不过还没有收到法院的传票，因此无法就此事说得更多。”

天之骄子——“制作者联盟”获得《铁路大亨 II》发行权



新近崛起的电脑和电视游戏发行公司“制作者联盟”(Gathering of Developers)向外界宣布，他们已经获得《铁路大亨 II》(Railroad Tycoon 2)的发行权。游戏预计将于1998年的晚些时候上市。PopTop Software是“制作者联盟”的合作伙伴，他们最近得到了Microprose公司的授权，允许为1990年发行的著名游戏《铁路大亨》制作续集。

“PopTop的《铁路大亨 II》是我们这个秋季首发阵容中很重要的一个游戏，”制作者联盟的总经理Mike Wilson说道：“《铁路大亨》是个有很强特点的奇妙游戏，它具有极大的潜力，必将使此类策略游戏的市场得到充分满足，除此之外，我们相信还有着为数众多的‘铁路迷’们等着它。”



作为传奇游戏《铁路大亨》的续集，《铁路大亨 II》要求玩家控制全世界范围内34列货车和51列客车。游戏的时间将跨越1804至2000年，在此期间，玩家要想尽一切办法建立自己的运输王朝并且设法击败其他对手。游戏的剧情模式允许玩家在全世界范围内探索和扩张，风云莫测的经济以及如潮汐般大起大落的华尔街股市将是对玩家经济头脑最严峻的挑战。《铁路大亨 II》是用PopTop自己的S3D引擎技术开发设计的，它可以表现出高质量的3D图像，这是首部在1024 × 768、使用真彩的高解析度下制作的游戏。游戏将同时支持局域网、Modem、国际互联网等多种游戏方式。

重整旗鼓——Sierra公司1998年重拳出击

这一两年来，Sierra公司给人的感觉似乎已是江郎才尽，难复当年雄风了。但是俗话说，“瘦死的骆驼比马大”，Sierra岂能甘心臣服于他人之下，更何况还有母公司Cendant Software给撑腰。Sierra雄心勃勃地要在今年开始全面出击，争取收回失地。目前，Sierra好几个令人期待的大作正在紧锣密鼓地制作当中，以下这些就是Sierra即将在今年登场的豪华阵容。

夏季——《半死不活》(Half-Life)：这部去年E3展上风头超过《雷神之锤 II》的第一人称动作射击游戏，给玩家带来全新感受的同时还具备极强的故事成分，再加上发行日期的数次推迟，相信对它的期待必将使其在暑假发行的时候掀起一股热潮。

秋季——《国王密使：永恒的面具》(King's Quest: Mask of Eternity)：对于如此著名的一个系列游戏的最新作就不必我们多费唇舌了，它的金字招牌就是品质的最好保证。这是一个完全真实的3D世界，配以Roberta Williams无与伦比的叙事天才，我们还有什么可怀疑的呢？

——《狩魔猎人 III》(Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned)：又是一个著名的冒险游戏系列，或许它的那位女设计师是使我们对这个游戏印象深刻的主要理由，但这并不意味着《狩魔猎人 III》会是一个哗众取宠的游戏，相反它那极度真实的虚拟3D环境将带给你难以忘怀的恐怖感受。



——《重返克朗多》(Return to Krondor)：这是一个有着极高期待值的



RPG 系列游戏续集，关于它的话题可以有很多很多，但无法在这儿细述了，毕竟对于中国的玩家来说，这种形式的游戏还是颇难接受的。但它无疑是一个具备了成功特质的优秀角色扮演游戏。

——《凯撒Ⅲ》(Caesar 3)、《家乡的世界》(Homeworld)：尽管从公布的资料看，它们也同样是两个具有一定吸引力的游戏，但是与上面的几个游戏比较起来或许就差了那么一点，所以我们想让它们露个脸就已经足够了。

东山再起——7th Level 重获新生

在今年的第一期新闻中报道过 7th Level 将与 Pulse 合并的消息，在



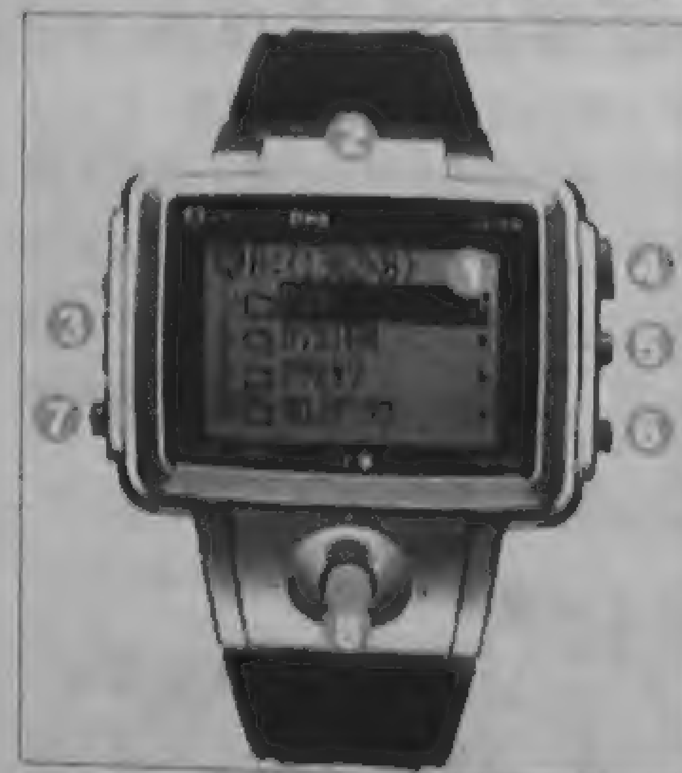
原先与 Pulse 的交易中，7th Level 要把公司 2100 万份普通股转让给 Pulse，并且还要设法自筹 1500 万美元资金。两家公司合并后的新公司将命名为 P7 Solutions。其中，Pulse 公司将拥有 60% 的股票而 7th Level 则拥有剩余的 40%。不过在 4 月底到 5 月初的几个星期里，合并计划已经取消，这也许意味着 7th Level 将东山再起。

事件的转折点主要在于 7th Level 公司为网络新开发的一项名为"国际互联网以及其它网络传输系统的即时智能互动动画"(好长的一个名字！)的技术。7th Level 与一家著名的网上传播公司签定了一份和约，共同推广这项技术并因此获得了网络广告赞助。随后不久，7th Level 又与另一家类似的公司签定了一份协议，那家公司将关注 7th Level 的另一项互动网络广告技术。得此强助，7th Level 的股票一下子猛涨不止。

7th Level 的主席 Donald Shupak 和 Pulse 的总经理 Bill Woodward 在一份联合申明中写道："经过了十分认真的考虑后，我们认为各自独立地开发自己公司的技术对彼此的发展和市场利益更为有利。" Shupak 说："由于商业计划的成功和现存股东的信任使得我们的资金得到了增长，对于他们(Pulse 公司)来说，这使他们合并的想法不再那么坚定了。"目前，7th Level 已经获得了 1000 万美元优先股的资金，另外还有 450 万美元过渡贷款，所有的一切都顺利地进行着。至于 Pulse 公司，他们正在为下一代国际互联网 3D 发布技术而努力着。

戴在手上的电脑

日本精工(Seiko)马上将会在日本推出一种"个人数字助理手表"(PDAs)。它的名字为"可穿戴的 PC Ruputer"。手表有两种型号，MP 110 和 Pro MP 120。这种手表将一种迷你指尖触摸设备设置在它的表面，并使用 102×64 的黑白液晶显示器来显示个人信息、地图、文字数据和时间。目前，手表内将只包括一个西洋跳棋的小游戏，但是可以期待在将来有人会专门为其制作游戏。这种 PC 手表将于 6 月 11 日正式发售，估计有 512KB 内存的 MP 110 的售价将为 38000 日元，而拥有 2M 内存的 MP 120 的售价则为 48000 日元（价格不菲噢）。仅凭这么



小的躯体，Ruputer 本身并不能干什么大事，但是它可以通过附在手表一侧的电线连接个人电脑。电脑中的数据可以被传输到手表中，用户便可以进行诸如电话通讯、计算、文件管理甚至转换图片格式等较繁复的操作了。

手表的一侧有四个按钮，在顶部还有一个可触摸的按钮，它可能是用来输入信息的。不过 Ruputer 的主要功能还是以只读为主。从图片上看或许那个按钮会是一个小操纵杆也未可知。对于喜爱游戏的人来说，Ruputer 的红外连接功能允许两位 PC 手表的用户直接联络。从已公布的一些功能来看，精工的这一款 PC 手表或许会是一个很不错的游戏机器，时间会告诉我们它是否成功。

"E3 展 98 开发者超级会议"

E3 展的主办者、互动数字软件协会 (IDSA) 的总裁 Douglas Lowenstein 于 4 月底宣布，在 5 月 29 日星期五（美国当地时间），E3 展期间将举办一场"开发者超级会议"。今年的 E3 展将于 5 月 28 日至 30 日在美国亚特兰大的乔治亚世界会议中心举行，它是目前世界最大的娱教软件及相关产品的展览会，到 4 月底，它的所有展览位置都已售出。

"E3 展 98 开发者超级会议"邀请世界知名的游戏开发人，请他们就游戏产业的未来发展趋势表达各自的"高瞻远瞩"。将参与会议的有：Lionhead Studios 的管理主任 Peter Molyneux、Confounding Factor 的管理主任 Toby Gard，Shiny Software 的管理主任 Dave Perry 以及 Westwood Studios 的执行副总裁 Louis Castle。Lowenstein 说："我们要求他们为今年的 E3 展定下一个基调，所有的参会者都有着对这一迅速膨胀行业的深刻了解以及各自的商业经历。会议将集中讨论一些热点话题，我们期望能够从



业界那些最好的脑袋里学到点什么！"

《银河飞将》的又一名新乘客

继《泰坦尼克》的艺术总监 Peter Lamont 加盟《银河飞将》电影剧组之后，又有一位在《泰坦尼克》中饰演男配角的演员 David Warner 加入了该剧组。David Warner 曾经参加过多部电影电视的拍摄，另外他还是一名很不错的卡通动画配音演员。不过他加盟《银河飞将》最主要的原因可能是他曾经在 Origin 的游戏《银河私掠者 Ⅱ》中扮演过角色。

这次的《银河飞将》可谓是众星云集，其他一些知名演员还有 Freddie Prinze Jr、Matthew Lillard 、David Suchet 等等。Warner 将在影片中饰演负责保卫地球的星际舰队司令 Tolywn。这次以 Origin 取得极佳成绩的《银河飞将》系列的前四部游戏为基础而摄成的影片估计总耗资将为 2700 万美元，影片除了美国以外，还将在英国等地上映。

第四届互动小说比赛

因特网上一年一度第四届互动小说比赛活动已经开始，原先创办这项比赛的目的是促进文字冒险游戏的创作，没想到一经举办就大受欢迎，到了



这一届，此项活动已是颇引人注目了。这项比赛向所有原创的冒险游戏（必须是 freeware）开放，到目前为止唯一的限制就是游戏必须是属于文字冒险类型。不过这一限制到了下一届比赛或许会有所改变。

这届比赛的正式网址是 http://www.ifcompetition.org/。今年比赛的组织者是 David Dyte，他有权询问比赛细节、发布申明、督促评选进程等等。参赛作品的投送将于 9 月底截止，然后所有的作品都将被放到网上，允许公众下载。除了作者以外的任何人都可以在试玩游戏后投票选举他最欣赏的作品。大约经过 6 星期时间，最后的统计结果便会公布。

《网络创世纪》麻烦越惹越大



上期杂志中报道了 5 名《网络创世纪》(Ultima Online) 的买家（玩家）联合起诉 Origin 及其母公司 EA，认为他们在游戏包装盒上的宣传言过其实，从而误导了他们的消费。4 月中旬，原告方的队伍进一步的壮大。

原告方的代理律师 George Schultz 向法院提交了一份新的索赔书，其中新增加的一项起诉缘由用到了"加利福尼亚消费者法"的补充法案，这使得起诉更为"理直气壮"。San Diego 地方法院对此进行了核实，于是又有另外的十个名字加入到原告名单中去。目前，法院已正式将 15 名原告的起诉书转交给了 Origin 和 EA 两家公司。而这两家公司在接到诉状后可以有 30 天的时间向法院做出反应。

Schultz 说，在 3 月份起诉提出后，几乎是"洪水泛滥"般的玩家要求将他们的名字加入到原告名单中，这更增强了他对胜诉的信心。Schultz 希望很快就可以见到 EA 和 Origin 作出的赔偿。

新闻速递

★　Matrox Graphics 97～98 年度显示卡在美国的销售成绩达 6.9 亿美元。这一成绩在美国竞争激烈的显示卡市场高居首位。

★　美国的 Cyberathlete 和 QuakeCon 两个组织将联合举办 Cyberathlete 专业联赛 (CPL) 和 QuakeCon 98(Quake 的多人对战比赛)。他们想把这两项赛事共同办成有史以来最大的以局域网为基础的电脑游戏比赛。比赛将于 7 月底在美国达拉斯举行。

★　4 月中旬在著名的 Comdex 电脑展上发生的"WIN98 尴尬"，将可能导致 WIN98 发行的再次延迟。"最关键的事情还需要得到反馈……以确定每一件事情"，盖茨在丹佛举行的 BaanWorld 98 会议上这样说道。当被问及 WIN98 的发行日期时，盖茨仅仅说道："看起来我们已经非常接近了……"

★　由于《横扫千军》大获成功，《横扫千军》的制作公司 Cavedog 再接再厉，推出两个全新的资料片。他们分别是《核心危机 (Core Contingency)》(已于 4 月发行) 以及《战斗策略(Battle Tactics)》(预计 7 月上市)。今年 12 月份，还会有另一个资料片《王国》发行。不要以为 Cavedog 就只会做即时策略一种游戏了，1999 年，Cavedog 还推出两个 RPG——《善与恶》(Good & Evil)、《极乐世界》(Elysium) 和一个 3D 动作游戏《阿门：苏醒》(Amen: The Awakening)。

★　4 月底，GT Interactive 正式宣布公司现任的总裁及首席执行长官 Ronald W. Chaimowitz 将成为 GT 的主席，不过他将仍然担任首席执行长官一职。而公司的前任主席 Joseph J. Cayre 则将功成身退。GT 同时还宣布将由 David I. Chemerow 担任总裁一职，由 Harry M. Rubin 负责处理国际事务。

新闻整理/天骄创作室　　编/亦云
电子信箱：tianjiao@online.sh.cn

特报：



世嘉新机种正式公布

对于日本世嘉公司在土星之后开发的新一代主机，游戏界各种猜测和传言早已不断。5月21日在世嘉公司主持召开的新闻发布会上，这部万众瞩目的机器终于揭开了神秘面纱。它就是——DREAMCAST!

这部128位游戏机是世嘉与微软、日立、雅马哈和NEC/Videologic等公司倾力合作的结晶，机能达到空前的水平。它不仅图形、声音的表现力强大，还内藏调制解调器，完全能够满足多媒体和网络时代的游戏需求。从世嘉公司发言人的慷慨陈词中人们可以清楚地感觉到：世嘉对DREAMCAST充满了自信与自豪。

如图所示，DREAMCAST的造型有些像土星，前端与N64一样有4个手柄接口。其手柄形状尚不算奇特，但体积多少有些超乎想象。那个可爱的小东西便是记忆卡了，它叫做"直观记忆PDA"(Visual Memory PDA)，堪称是DREAMCAST设计中的一绝。这款PDA卡上有黑白液晶显示屏和按键，与索尼SCE酝酿中的便携机(同时也是记忆卡)有些相似。但它并非插在手柄接口中使用，而是直接插在手柄上(所以手柄才会那么大?!)，这种方式又与任天堂用来传送《口袋魔鬼》数据的N64-GB联结器相仿。PDA卡包含了上述二者的优点，数据的存储量和传输速度则更胜一筹，而且PDA卡之间还能直接交换游戏资料。难怪世嘉发言人对它津津乐道，描述了一番玩家在连线对战取胜后，脖子上挂着PDA卡上街悠哉游哉散步的情景。PDA卡还可能作为普通的个人电子记事簿使用，有时钟、日历和计划提示等功能。从这小小的PDA卡上已不难看出世嘉及其合作伙伴的苦心孤诣。



在21日的新闻发布会上，世嘉公司并未透露过多的关于DREAMCAST的情况，并且拒绝记者提问，让人们对为时不远的E3大展心痒难耐——可想而知，DREAMCAST在5月底的亚特兰大一定会成为焦点。不过好在我们已经知道了一些玩家最想知道的事情：DREAMCAST将于1998年11月20日在日本上市，在北美发售的时间定在1999年下半年。价格暂定在2万日元左右(约合人民币1300元)。PAD将在7月11日提前上市，价格暂定为2500日元。

对于新生的DREAMCAST，日立、NEC等公司相当乐观，世嘉也雄心勃勃地表示DREAMCAST的机能在目前各种游戏平台中最为强劲，游戏界已经迎来新的纪元。在对市场前景进行预测时，世嘉发言人表示短期内计划占到50%的市场份额，这是一个同时体现了信心和审慎的数字。

DREAMCAST中文直译是"梦幻角色"或"梦幻浇铸"，为什么世嘉没有采用以前的"黑带"、"水银"或是"妖刀"这几个名称呢？无人知晓但有人喝彩，毕竟DREAMCAST挺中听的，欧美玩家可能喜欢。DREAMCAST也没有像以前世嘉的各种主机那样采用黑色或深灰色，而是清爽的白色，难道世嘉也开始迷信起"白机战胜黑机"的家用机市场"规律"?这些都是细枝末节；DREAMCAST出现后，家用游戏机乃至整个游戏业界的格局将会有何变化才是最令人关注的。DREAMCAST将给我们"浇铸"出一个怎样的游戏梦境呢?

附：DREAMCAST有关数据

CPU：日立128位RISC处理器SH4
（主频200MHz, 360 MIPS/1.4FLOPS)
图形芯片：NEC PowerVR2(每秒300万以上POLYGON处理能力)
声音处理：雅马哈超级智能处理器(64路音源)
操作系统：基于Windows CE的定制OS
主存储器：16MByte(64Mbit SD-RAM×2)
CD-ROM：12倍速(最高)
内置MODEM：33.6Kbps
PDA卡：8位CPU, 128KB容量，48×32点单色显示，1路PWM音源

(AWEI)

BANDAI介入掌机市场

以发明制作电子宠物蛋TAMAGOTCH而闻名的日本著名玩具企业BANDAI公司，目前正式决定进入便携游戏机市场。这是《日本经济新闻》4月7日发布的消息。

便携游戏机通常被称作掌机，因体积小携带便利，娱乐范围较广，很受玩家欢迎，也是各大游戏厂商共同瞄准的市场热点之一。早在BANDAI决定实施掌机计划以前，这片狭小空间中的竞争已经是异常激烈了。玩家较为熟悉的当属任天堂的GAMEBOY(GB)、世嘉的GAMEGEAR(GG)以及索尼酝酿之中尚未命名的32位掌机。GB与GG的抗衡结果有目共睹，丰富的软件和良好的游戏性已使GB稳居掌机市场的NO.1。任天堂还要推出彩色GB，意欲捍卫掌机市场的王座。索尼虽说实力雄厚，且其掌机尚未上市即被许多游戏商看好，但在产品面世之前仍是吉凶未卜。又是什么原因使BANDAI下决心进入这个充满风险的市场呢?

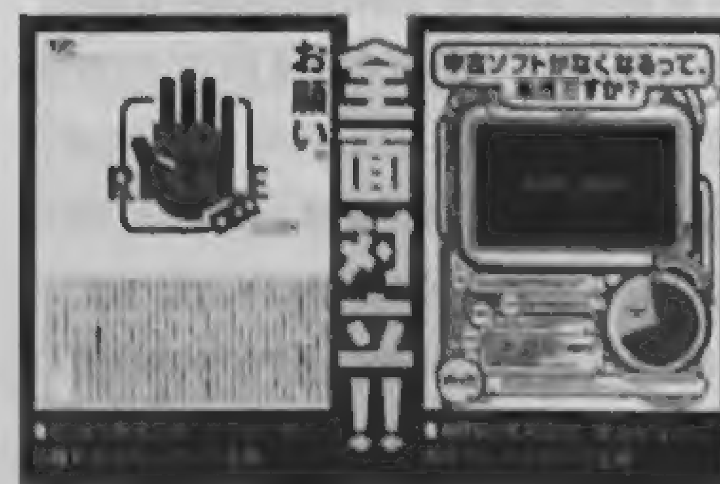
4月7日的报道提到，BANDAI的新型便携游戏机采用黑白液晶显示屏，大小刚好可以放入上衣口袋。液晶画面表示为横向，但根据软件不同亦可纵向游戏，其画面表现能力是GB的数倍以上。该掌机配有通信机能，采用一节5号电池，可连续游戏超过10小时。其价格为4000日元(约合人民币250元)，预定于今年秋季发售。BANDAI已着手开发相对应的游戏软件，优先考虑的自然是"当家花旦"(宠物蛋、咸蛋超人等)，此外PS版中的某些人物也将被用于该掌机软件。软件价格定在3000至4000日元。

据悉BANDAI公司表示上述报道内容基本属实，并强调其掌机与其和GB相提并论，不如说更接近于TAMAGOTCH。业界人士分析BANDAI的新掌机可能就是复杂化、精细化的宠物蛋，TAMAGOTCH的成功是BANDAI进入掌机市场的催化剂。

另悉，BANDAI将在今秋推出一种别出心裁的听觉掌机，售价3500日元(约合人民币220元)。该机名为OTOGA，外形类似TAMAGOTCH，最大特点是它的游戏进行方式。玩家通过接在OTOGA上的立体声耳机，以听觉判断敌人的进攻并作出反应，比如听到敌人从右方来袭便用OTOGA上的右键配合攻击键还击。OTOGA上的液晶屏只显示前进方向和得分。这种消灭看不见的敌人的感觉与WARP公司的《ENEMY ZERO》很相似，其紧张刺激并不亚于普通的射击游戏。BANDAI的发言人自信地说："只凭声音游戏，即便在昏暗的车厢内也能轻松地玩。"对于每时每刻都有人在玩游戏的日本，的确是没有什么可让人大惊小怪的了。

新面孔与老问题

4月14日，由日本明响社、BOX-GROUP等4家公司和600家游戏专卖店组成的新团体：电视游戏专卖店协会(简称ACES)宣告成立。这是日本继电脑娱乐软件协会(CESA)和电视游戏软件流通协会(ARTS)之后的又一家游戏关联组织。



ACES会长浅沼丈二在记者招待会上说："游戏专卖店的经营状况自去年春季开始恶化。我们认为这既有经济不景气造成的影响，也有游戏流通领域本身的问题。问题的解决需要游戏界全体同仁共同努力，因此我们成立了ACES。"

所谓流通问题，包括日本连锁便利店参加游戏销售造成的竞争压力，游戏软件库存的增加，PS以外硬件销售的不良状况以及二手软件的处理问题等等。其中引人注目的焦点是如何处理二手软件，在此问题上CESA和ARTS长期保持对立。CESA主张取缔二手软件市场，禁止游戏软件的二次销售；而ARTS则认为没有二手软件的结果是GAME OVER。

在日本二手软件市场一度非常活跃，但考虑到软件著作权、二次销售利润分配等复杂因素，索尼电脑娱乐公司等游戏厂商禁止软件的再次流通。而由于这种做法与反垄断法有相左之处，索尼公司被日本公正交易委员会"劝告"过，一时间舆论沸沸扬扬。基于此事CESA认为游戏软件如同电影，制作厂商有权决定其软件配置场所和流通方式。ARTS认为游戏厂商应冷静考虑二手软件问题，重新制订相关规范。该协会自去年8月起已开始累积二手软件的部分销售额，准备向游戏厂商支付"软件使用费"。面对两协会旷日持久的对立，刚诞生的ACES表示二手软件并不能帮助销售商改善运营状态，首要问题是如何卖出新软件，二手软件比率非常高的FC时代是畸形的。看上去ACES的态度偏于CESA一边，但它又表示也理解ARTS，愿意促成双方的对话，为搞好行业内部的关系大抹其稀泥。

游戏业界有许多老问题亟待解决，新面孔的出现也许会有帮助吧。



《口袋魔鬼》后遗症
——电视画面新标准对游戏有影响?

针对去年12月曾使百名儿童患病住院的动画片《口袋魔鬼》的画面处理方法，日本民间放送联盟（以下简称民放联）和日本放送协会（NHK）近日出台一套关于电视画面处理的标准。这对电视游戏的设计制作将产生怎样的影响呢？日本游戏公司纷纷对此作出反应。

民放联和NHK制订的标准如下：

1. 电视画面的光色闪烁，原则上每秒钟不能超过3次。如1秒内闪烁需超过3次则以5次为限，画面亮度必须控制在20%以下，且不能连续使用2秒以上。必须慎重处理“鲜艳红色”的闪烁。

2. 对比度高以及亮度超过20%的画面反复，每秒钟不能超过3次。

3. 规则块状图案（如条纹、旋涡、同心圆等）尽量避免在画面中大量使用。

[illegible]出反应：“90年代[illegible]，美国曾[illegible]同样的‘视觉中毒’现象，我们[illegible]有[illegible]问题的产生[illegible]处理标准。我们希望根据民放联和NHK的方案对自己的标准进行修正，希望其他软件[illegible]也以此为准。”与之相应的是世嘉公司的表态：“美[illegible]订了相[illegible]，这也是我[illegible]MD[illegible]这个[illegible]十分重视，正在研[illegible]：“现在还不应有过多的条条框框，应根据厂商[illegible]作游戏。但此次民放联标准中的‘红色闪烁’问题，我们与众厂商讨论后认为很值得注意。今后SCE将密切注视事态动向，在数据收集和研究方向继续做出贡献。”



据调查，近9成的游戏厂商正在或将要制订游戏画面表现标准，但由于动画片与游戏的区别，多数游戏厂商认为这不会对游戏的设计制作产生特别的影响。此外，游戏厂商普遍认为在“视觉中毒”背后的科学问题解决之前，游戏界不应有类似的统一规定，游戏毕竟要有一定的自由。

《Soul Calibur》就是《魂之利刃2》?!

街机版《魂之利刃(Soul Edge)》已经推出了很长时间，PS移植版在大出风头后也渐渐快被人遗忘了。NAMCO公司终于宣布要制作它的续集。NAMCO先前曾公布过一些该游戏的开发画面，目的是广泛听取意见并征集更好的主意。现在游戏的名称已确定为《Soul Calibur》。《Soul Calibur》采用了一种名叫ARS(Advanced Running System，高级运行系统)的新格斗系统，但NAMCO没有透露关于ARS的任何资料。

《Soul Calibur》的按键设置同前作相同，分为防御、横斩、纵斩和踢，当然在操作上还会有很多细微变化。在游戏的开始，《Soul Calibur》允许玩家根据自己的实际情况来选择攻击方式(同《侍魂》系列类似)，有初级、中级和高级三种。

到目前为止，NAMCO一共公布了4名角色，两旧两新。旧人物是美丽的索菲娅娅(Sofi－tia)和怪异的维尔多(Vordo)。新角色分别为Kirik和Shang－fu。

(MONSTER)

设立新课程 面对新挑战

日本东京的游戏专业学校HUMAN CREATIVE SCHOOL近日决定开设一门关于网络游戏的新课程。由于网络化正成为今后游戏发展的重要方向，HUMAN CREATIVE SCHOOL针对最近流行的《DIABLO》、《创世纪网络版》一类游戏的制作，设立了这门专业课程，预计在明年4月开课。

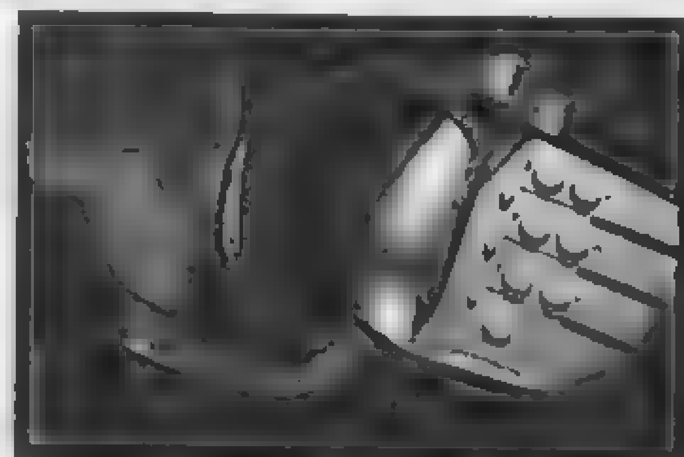
另外在4月23日，该学校召开了第7届联合企业说明会，这有些类似于国内的供需见面会。包括世嘉、索尼等在内的19家游戏厂商参加了这次活动。会场紧张热烈的气氛表明，在一定时期内，游戏制作人才依然炙手可热。

(吴波)



PS专用操作手套——The Glove

记得在任天堂红白机时期曾经引起热门话题的虚拟手套吗？在那个没有多少人听过“虚拟实境”的时代，如此超前的操作装置的确吸引了不少人的目光。在游戏硬件经过几次改



朝换代后的今天，第二代手套型操作装置由Reality Quest正式推出，向游戏界少有人敢尝试的虚拟实境市场投石问路。

该手套对应的主机为当红的PlayStation，并经过SCE正式认证许可，号称可以兼容目前PS所有的游戏。整个手套由一个关节指向器及两个按键面板构成。玩家只要将手掌部分穿过，将皮带分别绑在大拇指及前臂，之后便可以利用手腕关节的上下左右移动来控制游戏中人物的动作。除了最基本的八方向移动外，考虑到每个人的手掌大小及力量皆不一样，该手套已内含处理晶片及记忆体。使用者不但可以设定按键的配置，还可以自行设定移动的灵敏度。力量比较小的儿童可以将手套的灵敏度设到最大，只要轻轻转动手腕便能操作自如。

该手套对应各种不同的操作模式：Digital(数字模式)模拟PS的标准手柄，单纯利用腕关节的移动来替代十字钮的操作，Simulated Analog(模拟类比模式)把一般的数字手柄模拟成类比的型态，即手腕移动的幅度越大，玩家在游戏中操作的角色移动速度就越快。Analog(类比模式)模拟由NAMCO为《实感赛车》发行所推出的NEG-CON赛车控制器，适用于支持此摇杆的赛车游戏。Single Analog Joystick(双轴类比模式)是该手套的独创模式，据称会带来更佳的操作性及游戏性，目前没有任何游戏支持此模式，不过Reality Quest表示已有一些游戏厂商在洽商中，今年应该会有一些支持此模式的游戏。不过该手套似乎不兼容SCE大力推广的振动手柄DUAL SHOCK。

该手套已在美国开始销售，89.95美元的售价打破了以前任天堂手套的高价神话。就算以后对应的游戏不多，这也已经是到目前为止功能最强大的单手操作器，绝对适合喜欢一边玩游戏一边吃零食的懒汉玩家。

(太阳雨)

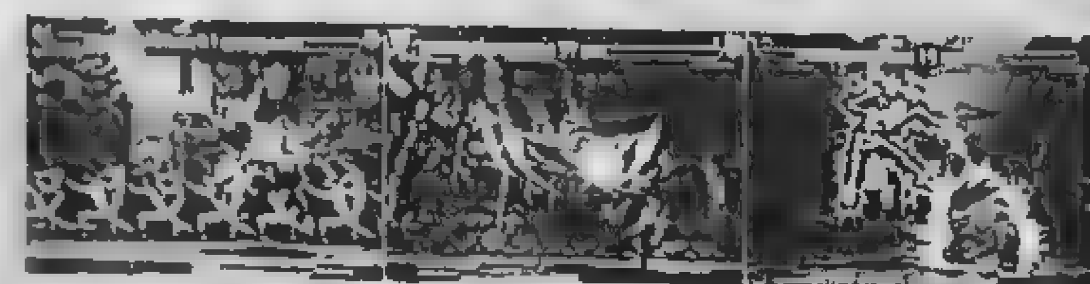
《街霸》系列新动向

最近，CAPCOM公司公布了该公司著名格斗游戏《街霸Zero》系列最新作——《Street Fighter Zero 3》的一些资料。

Zero3保留了原来Zero2中存在的所有人物，并且新增了7位角色。前4位都是大家熟悉的旧人物：分别是来自《Street Fighter 2》系列中的嘉米、本田、布兰卡和巴罗格。新增的原创人物之一——神月かりん是樱花的新对手。同樱花一样，神月也是一名高中女生，这名角色取自中平正彦所写的故事《Sakura Ganbaru》，虽然衣着上有所变化，但她的背景资料还是同原作相吻合的。很遗憾CAPCOM没有公布其他两名新角色任何资料，所以我们只有耐心等待了。

Zero3将会采用一种全新的ISM系统来控制超必杀技的使用，分X、W和Z三种模式。Z模式同Zero2一样，允许玩家分级使用超必杀；W模式支持连击技的自定义；而在X模式下超必杀只能一级一级的来，但威力更大。

另据称《Street Fighter Zero 3》将不使用最新的CPS3基板，而改用原来的CPS2来制作。预计年内上市。











黑客攻破美国防卫系统

美国政府官员和安全专家表明，一群隐蔽的计算机黑客日前成功地闯入了美国军方一个控制卫星的计算机系统。计算机安全问题专家John Vranesevich说，这个名为MOD(下载大师）的组织已经证实他们盗取了来自DISN(美国防卫信息系统网）的电子秘密文件。Vranesevich称，如果真象MOD所说的发生了范围那么广的侵人，这是对美国防卫系统有史以来最严重的破坏。这个大约有15名成员的组织声称1997年10月份曾访问过美国国防部信息系统办公室并盗走了那里的关键操作软件，并说他们控制了从军方通信网络到卫星和接受器中的所有环节。MOD的成员声称盗走的软件，即著名的防卫信息系统网络设备管理器(DEM)，是美国军方全球定位系统(GPS)网络的关键部分，用于导弹攻击、导航、地面环境评估等。由空军专家控制的GPS系统设在科罗拉多州，覆盖成打的卫星，被认为是美国在新的空间战备竞赛领域的一个重要阵地。

数字化经济在美国迅速崛起

美国商业部近日发表的一份报告称，美国的信息技术产业，其中包括Internet业务，正以比全美经济增长速度快一倍的速度增长。这篇题为《崛起的数字化经济》的报告指出，Internet信息流量每100天翻一番，网上商业交易额可望于2002年突破3000亿美元。报告介绍说，美国信息技术产业的从业人员已达740万。信息技术产业中的Internet发展速度比历史上其他传播工具的发展速度快得多。收音机出现38年后才有听众5000万，电视机出现以后，用了13年时间才达到5000万观众水平，而Internet达到上述数字仅用4年时间。1994年，约有300万人联上Internet，到去年年底，有超过1亿人在使用Internet。[illegible]如果不是信息技术产业的发展，[illegible]1997年通货膨胀率应为3.1%[illegible]业的从业人员平均年薪为近4.6万美元，而其它私营部门[illegible]平均年薪为2.8万美元

IBM和Sun软硬联手

在4月29日举行的IT论坛上，IBM和Sun公司详细阐述了两公司即将推出的决策支持应用合作计划。这一"硬件—软件"捆绑计划结合了IBM在数据库软件及Sun公司在硬件方面的特长。

今年6月之前，IBM DB2通用数据库的企业版与Sun E450 Sparc服务器、基于SpaceSQL Java的同步报告工具将实现捆绑

IBM表示，此次合作的意图是使运行于Sun公司硬件的DB2决策支持应用软件得到更广泛的使用

两家公司曾在今年4月宣布了称为"Java OS for Business"的新操作系统计划，此操作系统专为电子商务量身打做。

美国业界看好中文语音输入技术

美国业界认为，今后语音输入将成为使用中文电脑者的主要输入方法，因此目前美国多家知名高科技公司正在对中文语音输入技术全力开发并积极完善现有系统。据悉，为了抢占更大市场，目前IBM、微软和麻省理工学院都在从事有关语音知识方面的研究。IBM公司早在去年12月就开始在中国零售其中文语音软件；而微软公司则称，该公司一直在从事有关语音识别技术的研究，目前这方面的基本技术已经成形，但距离微软的标准尚有一定距离，他们正积极完善现有的语音软件输入技术。据悉，该公司目前主要致力于[illegible]提供语音[illegible]技术，[illegible]环境工具，[illegible]用软件

40倍速CD－ROM驱动器即将交付使用

Kenwood Technologies公司将在下季度交付40倍速CD－ROM驱动器，该产品使用一种新技术，数据传输速度是32倍速驱动器的两倍。这种新技术称为TrueX，由Zen Research开发，可让设备一次从磁盘上读取多个磁道上的数据。40倍速产品的价格还未宣布，使用TrueX技术的驱动器的估计价格为100美元，比标准的CD－ROM驱动器贵。到明年，这一技术可能溶进DVD－ROM驱动器中。

全球上网人数超过1亿

由于Internet的迅速普及，人们很难统计Internet用户的精确数目。最近美国努阿Internet调查公司分析了过去两年各种有关数据后得出结论：截止1998年2月，全世界Internet用户数已达1.13亿，其中北美7000万、欧洲2000万、亚太1400万、南美700万、非洲100万、中东52.5万。

据我国有关部门统计，到1997年10月底，我国Internet用户为62万，占Internet人口总数的0.05%。

美发明微型光盘

据美国《大众科学》杂志报道，美国明尼苏达大学的科学家发明了一种分币大小的微型光盘，其存储容量是普通光盘的几千倍、数字光盘的几十倍。

科学家说，这种微型光盘的数据存储密度比目前性能最佳的数字光盘还要高出近百倍，它用于存储数据的凹槽仅10纳米，间距为40纳米。

这种微型光盘可以存储上百小时的高画质影像信息。

第三波软件(北京)有限公司正式挂牌

本刊讯：5月7日，第三波资讯股份有限公司的全资子公司——第三波软件(北京)有限公司在北京香格里拉饭店召开了正式成立大会，包括Capcom、Interplay等数家国外知名游戏公司的代表及国内业界上百人出席了此次大会。会议中，第三波(北京)公司宣布了近期投资方案和远期蓝图。这意味着将有一支新的"教育、娱乐软件和资讯图书杂志代理商"的生力军进入大陆的软件和图书市场。

"我想有个家"个人网站设计大赛拉开帷幕

本刊讯：Internet的发展在经历了第一个阶段，即上网浏览、查询信息、发送电子邮件之后，现正向第二阶段拥有个人网站演变。顺应这一发展潮流，Internet领域第一个全国范围的个人网站设计大奖赛——"我想有个家"从5月1日起拉开帷幕。

作为一次社会公益性活动，此次大赛由软件产业、Internet产业、多媒体产业及软件专卖产业范围内的众多公司共同举办。

此次活动在北京、上海、广州联合举行。主会场设在组委会网址(http://www.ocm.com.cn/)上，主会场及分会场将联合举行参赛作品的展示、投票，并开辟各种专栏刊登优秀作品赏析、作者小传、创作心得、制作技巧，以供交流提高。

此次活动自5月1日至9月1日，分两个阶段进行。第一阶段5月1日至8月1日，举行五站比赛，每个参赛作品将在组委会网址上展示，由网友投票，按得票多少选出金、银、铜及优秀奖。第二阶段自8月1日至9月1日，以上五站比赛的获奖者人围总决赛，由专家评委会评选出总冠军及各奖项，获奖者获得由惠普及贺氏公司提供的奖品。作为荣誉的象征，各奖项获得者将得到由微软(中国)公司、牛津剑桥多媒体、世纪互联、东方网景等公司联合颁发的"我想有个家"获奖证书，以资证明。

此次"我想有个家"网上个人站点设计大奖赛，充分体现了参与、协作的特色，各领域代表携手合作，共同推进个人站点在中国的蓬勃发展。

暴利引诱 屡禁难止
台电子产品仿冒现象严重

本刊转载：台湾电子产品仿冒现象严重。近日，台湾警方破获仿冒英特尔电脑芯片案件，查获价值逾1亿元台币的仿冒品。

英特尔总公司不久前在全球市场上发现大量的伪造芯片，经调查断定是从台湾流出，要求台湾警方给予追查。台湾警方此后在台北逮捕的4名嫌疑犯，供称其以低价买入处理速度较慢的电脑芯片，再交由仿冒工厂设法去掉芯片的型号、商标，重新铸上英特尔高级芯片的代号，出售后牟取暴利。

此外，台湾有关方面在查验出口货物时，发现一批英特尔奔腾MMX233芯片仿冒品，价值台币400余万元。有关人员证实这批仿冒品是从东南亚进口较低速度的电脑中央微处理器，然后在台湾改造为高速度芯片出口的。台湾自1997年1月至今年3月底止，共查获涉嫌仿冒商标及侵犯知识产权案件176件。尽管台湾已成立"查禁仿冒小组"，但面对大量仿冒产品却显得无能为力，疲于应付。

中关村电脑节圆满举办

本刊讯：由北京市新技术产业开发试验区管委会、海淀区人民政府联合主办的首届"中关村电脑节"于5月8日至12日在北京市海淀区中关村地区圆满举办。

本次电脑节的主题是"中关村——推进中国信息化"，活动期间10公里长的电子一条街成为了电子产品竞相亮相的大舞台。整个电脑节活动由专题报告会、软件精品展、科普活动、法律咨询日、让利销售等一系列活动组成。共有200多家高新技术企业参加了此次电脑节活动，包括一些国际著名的电脑公司。其中70多家企业在电脑节上进行了电脑让利销售。今后中关村电脑节将于每年5月举办。

解决死站 微软出招

本刊讯：4月16日获悉：微软(中国)有限公司发布了60分钟企业Internet资源套件2.0版(60Minute Internet Kitversion 2.0)的中文版，致力解决在国内站点中十分严重的"死站(Dead Web)"问题。

新发布的60分钟企业Internet套件2.0版集成了Office97和FrontPage 98两种工具的性能优势，能够很好地满足企业的各种业务需求，提供给用户创建企业网络解决方案的能力，从而加强了Office 97和FrontPage 98产品的企业级应用能力。用户可以选择预先建立的12个解决方案，或者7个可以拖拉的Internet模块自定义他们自己的企业网络应用。

微软(中国)有限公司还将同牛津剑桥国际咨询有限公司共同推出FrontPage 98的多媒体教学及Web基本技术教学光盘。以上几个方面的内容都包含在3月底上市的"FrontPage 98宝典"光盘内。

Intel将在华注资5000万

本刊讯：5月5日，Intel公司现任董事长兼首席行政官安德鲁·葛鲁夫博士抵达北京，正式开始了他的中国之行。5月5日下午，在北京香格里拉饭店，葛鲁夫对来自全国各主要新闻媒体的记者做了简短发言，并于该晚同美国副总统戈尔进行了电视会议。



在发言中，葛鲁夫宣布了 Intel 在中国战略的一项重要决定，即在未来 5 年注资 5000 万美元筹建 Intel 中国研究中心。该研究中心是 Intel 在全球投资 28 亿美元的科研部门的一部分，它将直接向 Intel 微机实验室总监汇报。Intel 中国研究中心将主要探索和研究与 Internet 以及其他信息技术如语音识别等相关的课题

葛鲁夫说，"中国是全球信息市场的一个重要组成部分，也是 Intel 十分关注的利润增长点。中国拥有众多优秀的科学家和工程师，Intel 中国研究中心将吸引人才，并给他们提供良好的科研环境，为帮助中国实施信息化和开发中方应用软件而服务。"

Netscape 发布中文网站

本刊讯：每月吸引 2300 万人次、世界上访问最频繁的网站之一——Netscape 网站与新华社"国中网"携手，于 5 月底发布中文版"CIC 系列网景指南"，为中国及亚洲的中文读者提供易于访问、内容丰富的本地化网络目录和服务。

网景指南（Netscape Guide）是 Netscape 网站的核心服务。"CIC 系列网景指南"分为简体中文的"国中网网景指南"和繁体中文的"香港网景指南"。

据悉，Netscape 公司已将发展策略由浏览器转向企业网软件系统开发和网站运营，亚太地区包括中国市场的开拓是其发展不可忽略的部分。在随后几个季度中，该中文网站将逐渐添加新的功能，包括简体、繁体中文的 Netscape Search。

美 IT 访团抵京

本刊讯：由美国商务部精心挑选的 9 家计算机公司组成的贸易访华团于近日到达北京。

本届贸易访华团将由南向北访问中国的五个重要 IT 产业基地城市：香港、深圳、广州、上海和北京。这是美国商务部与我国信息产业部拟定的一系列交流活动中的一部分

此次美国 IT 产业访华团团长由美国商务部主管科技与航天工业的助理副部长、中美双方贸易发展委员会主席暨美中信息技术发展委员会主席约翰·麦科特担任。访华团成员均为美国 IT 业界颇有成绩的知名厂商，尤其在 Internet、Intranet 及 PC 与电子设备方面具有技术优势的厂家，包括 Netscape（网景）、America Online（在线）、Chip cooler. Inc（芯片冷却）、CyberCash. Inc（电子商业付款）、Infonautics. Inc（信息巡航）、LATIC 通信公司、PQ 硬盘、医疗管系统、数据存储设备公司（SCC）等。他们将在五大城市举行一系列技术交流及商务活动。已在中国开设公司的 IBM、Compaq、Cisco、AT&T、Motorola 等也将参与演示

国内首家网络百货店在深开张

本刊讯：深圳天虹商场已将自己最大的"分店"开到了网络上，这是深圳，也是国内首家开通的网络百货商店。该网络百货商店由深圳天虹商场和深圳市数据通信局、招商银行合作开办，消费者只需在规定的储蓄帐户上设立"网上支持"专户，就可以通过 Internet 选购商品，深圳特区内的用户 24 小时之内就可得到所购商品。

北大百年晚会上网直播

本刊讯：5 月 4 日，中央电视台、北京大学[illegible]庆典网站特委会联合[illegible]节目在 Internet 上[illegible]直播，北京大学百年庆典晚会[illegible]由 www.pku100.org 向全球上网用户播出

据称，该网站为成千上万的观众提供了超过 10Mbps 的高速传输通道，实时响应近千个并发视频访问流数，用户只需事先下载并在自己的浏览器中安装 Realplayer 软件(http://www.real.com)，实时点击庆典网站上提供的超级链接图标，即可在线观赏这台节目的盛况，充分享受多媒体先进技术带来的新感觉，还可以随时在线反馈您的收视信息。

第五届电脑爱好者城即将开幕

本刊讯：第五届电脑爱好者城即将于 7 月 17 日至 21 日在北京如期举行。据组委会负责人介绍，本届展会仍将主要面向电脑最终用户，展示范围涵盖外设、系统及解决方案、网络产品、各类电脑软件、通讯、办公自动化产品以及计算机报刊、图书教材及资料等。同时，展会将保持以往的特色，为广大观众准备了丰富多彩的活动和大量的优惠购买机会

销售信息
连邦 PC 软件销售分类排行榜

名次	游戏娱乐软件 名称	教育学习软件 名称	实用工具软件 名称
1	铁甲风暴	数林汇多媒体课堂	KV300
2	星际争霸	开天辟地(增强版)	东方快车
3	C&C 金片+C&C 隐秘行动	随心所欲说英语	VRV 套装
4	阿猫阿狗	万事无忧(增强版)	[illegible]字幕软件
5	仙剑奇侠 95 版	一步一步学上网	超级解霸 5.0
6	神话·堕落之神	轻轻松松背单词	金山词霸 2
7	抗日·地雷战	轻松学会五笔字型	Netscape communicator 套装
8	古墓丽影 II	即学即用 OFFICE 95	企鹅套装 2
9	北方密使	硬件大师	通译名王 II
10	横扫千军	词汇[illegible]	即时汉化专家 6.0

国内最新游戏上市追踪

上市烽火

上市日期：1998 年 6 月

本期力作：
《世界杯－决战法兰西》
(WORLD CUP 98)



本栏编辑：崔越

相信大家对这个 98 世界杯的可爱吉祥物不会太陌生吧！98 世界杯，这个牵动亿万人心的世纪盛会即将在遥远的欧洲大陆揭开序幕。而电子艺界配合此次世界杯专门推出的《世界杯—决战法兰西》(World Cup 98) 已在 5 月 18 日全球同步上市（由于时差的关系，中国玩家甚至比欧美玩家早了 10 多个小时拿到此游戏）

我们无法计算世界上共有多少游戏迷，也不知道球迷能够占到人类总数的几成，但我们却能坚信，6 月的法兰西将是世界的焦点，《World Cup 98》也必将成为 6 月份玩家的关注。

本期上市的游戏可谓是今年以来最精彩的，《银翼杀手》、《沙丘 2000》、《魔法门 VI》都是声名显赫，请关注本月的游戏市场。

《世界杯－决战法兰西》



游戏类型：体育运动
出品公司：电子艺界
国内上市：电子艺界
推荐配置：P133/32M
操作平台：Win95
上市前景：★★★★★

与 FIFA 98 相比，《世界杯－决战法兰西》有着全新的风格和特点。它包括象纪念世界杯经典等几处引人的创新。

对于本次世界杯，该游戏包括了 32 支已经获取资格的队伍和另外 8 支最有希望的队伍。特别重要的是：这 8 支球队中包括了中国队！对于各个球队的实力水平，也重新做了调整，力图更加贴近真实。值得一提的还有 EA 专门为此游戏设计的球场，将完全再现法国的赛场。配以极富现场感的解说—你可以在最终结果出来之前就决定本次世界杯的归属！当然，你也可以自组一支超豪华阵容的"梦之队"，来征伐法兰西赛场。

《铁甲叛乱》(Uprising)



游戏类型：即时策略
出品公司：Cyclone/3DO
国内上市：上海育碧
推荐配置：P133/16M
操作平台：Win95
上市前景：★★★☆☆

《铁甲叛乱》把战争游戏带入了一个崭新的领域，因为它是激动人心的战争动作游戏和实时策略游戏的完美结合，并把这一切以无与伦比的 3D 效果展示在电脑屏幕前。在这个游戏里，你将率领一支由坦克、轰炸机、战斗机和步兵组成的强大军队展开一场未来大战，并在自己的幽灵坦克里亲身体会这一过程。《铁甲叛乱》的 TERRA 引擎提供了多达 30 个激动人心的任务，真切无比的 3D 图形和策略模拟将为你带来新奇的感受。

Ubi 已经请了上海最著名的配音演员和播音员为该游戏进行全程语音汉化，这种举动无疑增加了游戏的可玩性。



《命令与征服—最后幸存者》



游戏类型:在线即时战略
出品公司:Westwood
国内上市:新天地
推荐配置:P90/16MB
操作平台:Win95
上市前景:★★★★☆

《命令与征服—最后幸存者》是经典的 C& C 系列的最新产品，Westwood 一改以往即时战略游戏的老路，在游戏中推出了全新的在线游戏形式

在《命令与征服—最后幸存者》中，你将不会看到茫茫的坦克阵，取而代之的是只允许每个玩家控制一个单位，一辆坦克，一个特种兵，甚至是一头恐龙！你可以通过 Internet 网的 Westwood 服务器与来自五湖四海的 50 名玩家在同一张地图上厮杀。玩家可以充分体会到每个兵种各自的独特优势和战术，而且再也不必为输掉一场战役而感到沮丧。Westwood 更为玩家设计了夺旗、橄榄球、恐龙大战等极具趣味性的游戏模式。

《魔法门Ⅵ》(Might& Magic Ⅵ)

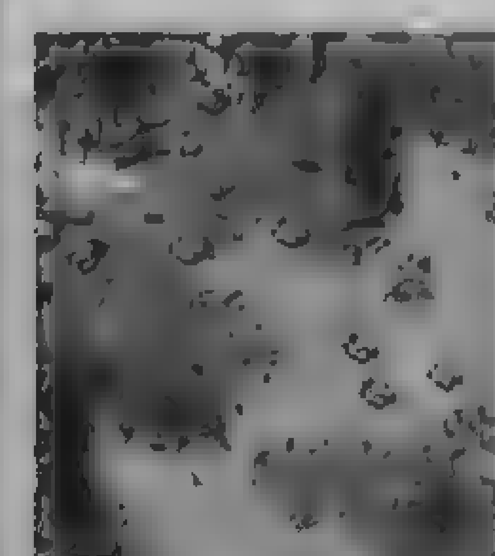


游戏类型:RPG
出品公司:NWC
国内上市:上海育碧
推荐配置:P100/16M
操作平台:Win95
上市前景:★★★★☆

对于 RPG 迷来说，魔法门系列是这个世界中最耀眼的明星之一。它的每一代作品都会给玩家带来不同的感受，此番到来的《魔法门Ⅵ》自然也不例外。

《魔法门Ⅵ》通过综合第一视角游戏和多任务功能，可定制的实时、回合制战斗，为玩家提供了一个前所未有的 RPG 游戏。你将带领一群冒险者探索充满了惊险和欺诈的世界，对付几十种怪兽并发挥所有的想象力去解答上百道谜题。还要找寻魔法门天堂统治里的知识和法力，探求埋藏最深的地下城的奥秘。Ubi 对该游戏已进行了全面汉化，为众多的 RPG 玩家解决了文字的难题。

《沙丘 2000》(DUNE 2000)



游戏类型:即时战略
出品公司:Westwood
国内上市:新天地
推荐配置:P90/16MB
操作平台:Win95
上市前景:★★★★☆

当年经典的《沙丘 2》不知伴随你我渡过了多少不眠之夜，开创了即时策略游戏先河的《沙丘》系列如今又以全新的面貌展现在玩家的面前。

《沙丘 2000》以全新的界面和设计来演绎经典的剧情。游戏中有 3 大种族：善良的 Atreides 家族，狡猾的 Ordos 家族和凶恶的 Harkonnen 家族，为争夺香料、控制沙丘而战。游戏需要玩家具备高超的领导能力、灵活多变的战术和强大的军事实力。

在《沙丘 2000》中采用了多种图形技术，包括半透明的隐藏效果，实时光源，以及逼真火爆的爆炸效果等等。《DUNE 2000》将是今年年内最值得期待的一款即时策略游戏。

《龙剑客Ⅱ》

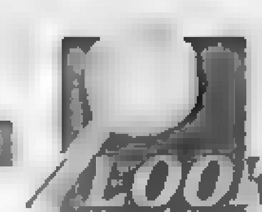


游戏类型:冒险
出品公司:Cryo
国内上市:第三波
推荐配置:486/8M
操作平台:Dos
上市前景:★★★☆☆

时下能用 486 机型玩的游戏确实太少了，尤其是 3D 场景的游戏，这款由 Cryo 出品的《龙剑客Ⅱ》或许能使你在低配置机器上重新获得乐趣

《龙剑客Ⅱ》是一款欧美角色扮演风格的冒险游戏，其场景十分庞大，不论走动或进行故事皆以写实 3D 影片播放，即时的战斗攻击和防御都掌握在玩家的手中。

游戏设计在故事上着墨甚多，尤其人物与人物间的关系更是错综复杂，游戏时间的设定独树一帜，定时、定点的事件引发虽然有点儿令人头痛，但也因此加深了游戏的深度和广度。



《银翼杀手—完全汉化版》(Blade Runner)

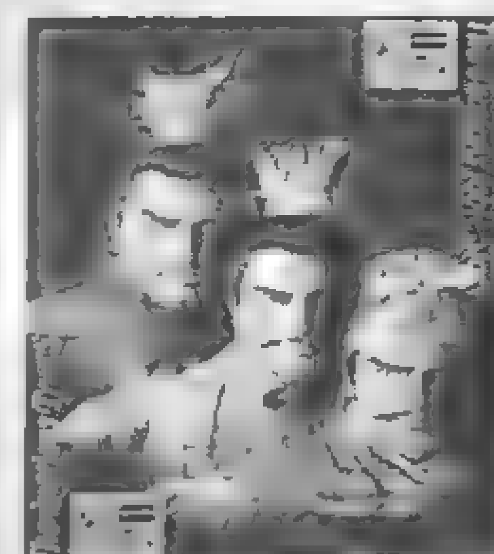


游戏类型:3D [illegible]
出品公司:Westwood
国内上市:新天地
推荐配置:P90/16MB
操作平台:Win95
上市前景:★★★★☆

《银翼杀手》是 Westwood 最新推出的 3D 实时冒险游戏。情节原于华纳的同名电影剧本，游戏从多个不同的侧面向玩家展现了 2019 年的未来社会中人与“复制人”之间的各种情感的交织，从而刻画出了在高科技发展的未来社会中数字化、智能化给人类带来的悲哀。你将亲自控制麦考依来解开一系列纷杂的问题和对抗“复制人”。《银翼杀手》中电脑角色都具有相当高的 AI，你作出的任何一次判断都会影响到今后剧情的发展。该游戏的结局多达 10 余种。

Westwood 采用了高超 3D 技术再现并超越电影的风采，《银翼杀手》将以 4CD 的形式推出！

《三国春秋》



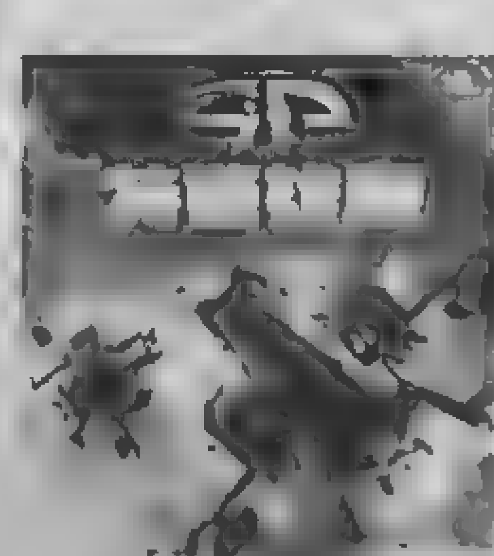
游戏类型:策略
出品公司:RON
国内上市:电子艺界
推荐配置:P90/16M
操作平台:Win95
上市前景:★★★☆☆

由日本龙 (RON) 公司出品的《三国春秋》即将在 6 月初由电子艺界代理发行。

与早些时候发行的《龙王三国演义》不同，《三国春秋》更加注重历史的真实性。在游戏的内容方面，《三国春秋》与大多数以“一统山河”为目的的三国游戏不同，它更多的强调人生体验，也就是更加个性化地从刘备、曹操和孙权的角度来看待三国那一段历史。

在各类三国类游戏中，《三国春秋》的可玩性相当高。创作公司的意图是希望玩家能在游戏的过程中体会三国各自不同的立场和君主的人生。对玩家而言，这是一个充满魅力的挑战。

《特警雄鹰》(G－police)

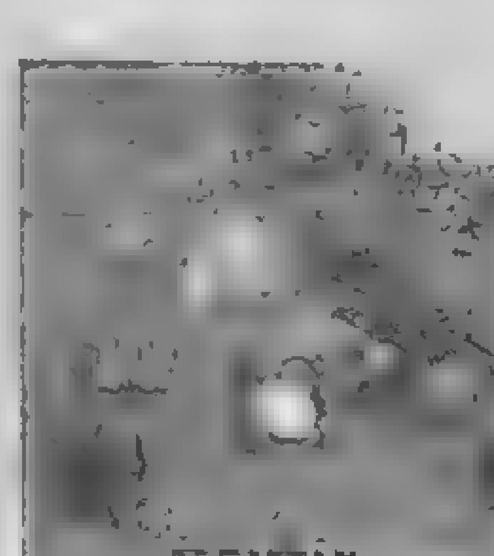


游戏类型:动作/模拟
出品公司:Psygnosis
国内上市:上海育碧
推荐配置:PⅡ/32M+3D卡
操作平台:Win95
上市前景:★★★☆☆

这款游戏以科幻为引导，背景设定在未来的 21 世纪，太阳系爆发了一场争夺矿产资源的星际大战之后，地球联合政府组织了一支特警部队，他们被派到木星的卫星 CALLISTO 上执行巡逻保安任务。那里的居民们住在一些特殊的玻璃球型封闭的超级城市中，游戏中的炮火发射等行为都要在这些建筑物及车辆密集的城市中进行；难度非常大，极具挑战性

玩家将代表老飞行员 JEFF SLATER 加入特警队伍，调查姐姐自杀的死因，在这个过程中，会发现队长 HORTON 的可疑行为，通过一系列任务的完成，最终揭露跨国公司的真面目。

《伊甸风暴》



游戏类型:即时策略
出品公司:第三波
国内上市:第三波
推荐配置:P75/16M
操作平台:Dos/Win95
上市前景:★★☆☆☆

现在的游戏，创意似乎开始越来越怪诞，从神话到未来，从海底到太空，五花八门，无奇不有，这样也许更符合人们游戏的心态。

《伊甸风暴》居然把战争引入到男人和女人之间，起因只为证明性别的优越。这种创意确实有些难以理解。和其他即时策略类游戏相比，该游戏除了这种有趣的故事性也许并没有更多的新意，但是美工水准颇高。

男人与女人的战争是否从遥远的几万年前就开始了？至今抑或仍在延续？而这种战争的意味是什么呢？但愿技艺高超的你能够解答这些荒谬的问题，并平息游戏中这场延续了多年的战争。

流星射空



辐射Ⅱ

核战争给地球带来了巨大的灾难。在1997年度最佳的角色扮演游戏《辐射》中，为了拯救地下避难所，主角勇敢地进入被核战争破坏的世界里寻找水的晶片。在经历了无数的磨难之后，他终于成功了。但由于暴露在大量辐射下，他几年以后死去。然而，他的遗志被继承下来。地下避难所的居民勇敢地搬了出来，回到地面，并想夺回Arroyo。

Interplay希望将于1998年10月推出



的《辐射Ⅱ》能够与前作同样受欢迎。与前作一样，游戏从单一的任务开始很快就发展成了自由选择任务的多分支剧情。Interplay表示，《辐射Ⅱ》除了在非玩者人物的AI、地图和一些小技巧上有所改进外，几乎没有对游戏引擎作什么改变。不过经历核战后的陆地将是一个前所未有的世界，那儿有新的故事线索、大胆的新角色、生物和政党，它们都将影响你的决定。此外，你还可以驾驶一辆汽车在荒地里巡游。

那么这次在FALLOUT大陆上将发生什么呢？50年来，Vault Dweller在Arroyo的居民看来是至高无上的，他象Moses一样领导他们进入新世界。现在事物有了重大改观，世界分裂成许多政治派别和思想派别，如Arroyo的公民进入进化，他们不要战后的乌合之众进入某国地；[illegible]游戏的Shady Sands，他是新加[illegible]共和国的掌权者，具有相当的权力[illegible]和财富；而在阿姆斯特丹的新[illegible]，New Reno信奉毒品、性和钱。在游戏开始，居民们离开了他们舒适的避难所回到了地面上，并在新开辟的小山谷里定居，他们必须完成重建文明的艰难任务。这就是你要解决的第一个问题——实际上这是第二个，第一个是老玩家很熟悉的事，就是进入地下避难所赶走那些到处都是的老鼠，不同的是这次你可以用矛而不是用刀。

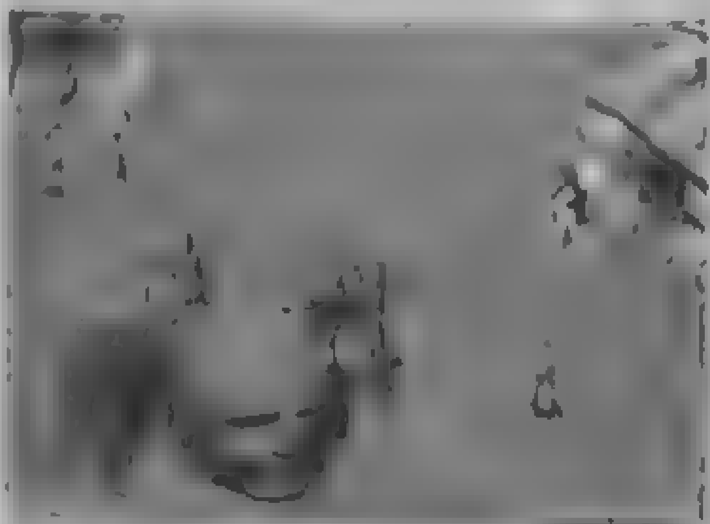
游戏的故事就是这样，但这不是所有的结果。虽然基本的游戏引擎仍保留，但设计组做了升级，产生了改良的界面、更容易的绘图能力、更重要更有效的非玩者人物交互作用。非玩者人物在前作中贯穿整个游戏，那些满脸横肉的家伙甚至可以加入你的队伍。《辐射Ⅱ》继承了这样的做法，但那些NPC们被赋予了更多的想法，随着各种结果的产生，他们也将表现出各自独立的个性，同时对你的技能进行了补充，比如说，小偷可以帮你来开锁，药剂师能处理许多科学的事务。更有意思的是，这些非玩者人物在那些需要作战的关卡中将体现更多的个人主义；要是他们受到较多的伤害就会逃之夭夭，而且会自行选择攻击哪些敌人。就这一点，你也可以自行定义。举例来说，虽然你无法让生性懦弱的家伙自始至终地参与作战，但你却可以命令他们先攻击最弱的敌人

《辐射Ⅱ》在世界地图上作了一些改变。首先，区域将在地图上消失，你无法只[illegible]其次，在[illegible]出现的区域数没有限制，[illegible]设计者可以通过下载或补丁的方式给玩家提供额外的区域来产生新的剧情；第三，在地图上用图形来表示时间，这将使玩家能更容易的通过世界地图来识别时间变化

值得称道的是《辐射Ⅱ》在游戏中保持了高度的互动性。在游戏中选定主要部队，你的决定和兴趣都将被他们派给你的任务所影响。如果照计划做，游戏将按部就班[illegible]《辐射Ⅱ》的制作者Eric DeMilt解释道："我们试图给你一个善与恶的答案。"在完成了所有主线情节之后，游戏还会将你决定和行动的镜头回放一遍

HIGH LIGHT

《辐射》是1997年里一款不可多得的传统角色扮演游戏。从目前的情况来看，《辐射Ⅱ》基本沿用了前作中所有受欢迎的因素，但似乎游戏中创新的部分没有我们所希望的那样多。我们觉得《辐射Ⅱ》象是因为商业需要的又一个应世之作，希望届时它带给我们的惊喜大于失望！



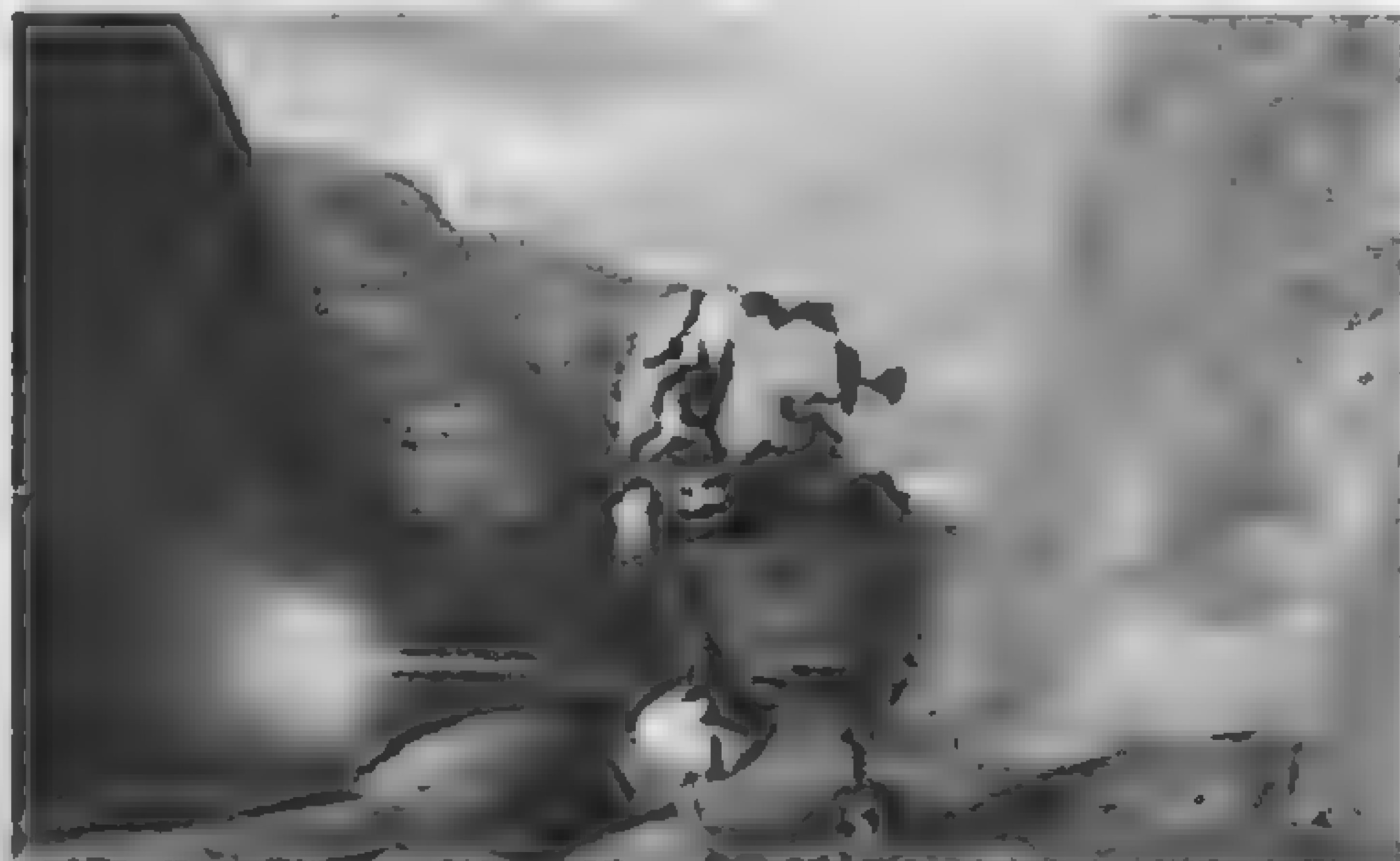
文/流星雨工作室　编辑/亦云

游戏名称 Fallout Ⅱ
游戏类型 角色扮演(RP)
制作公司 Interplay
上市日期 1998年第四季度
期待程度 ★★★★



原力指挥官

《星球大战》的魅力无穷，它已经运用到了飞行模拟、动作以及策略等众多类型游戏中，诞生了象《X战机》(X-Wing)、《绝地大反攻》(Rebel Assault)和《叛军》(Rebellion)这样的游戏巨作。现在，Lucasarts终于决定将《星球大战》的故事背景转移到即时策略这股游戏浪潮中。在1998年秋天我们就可以看到《原力指挥官》——真正的星球大战即时策略游戏了。

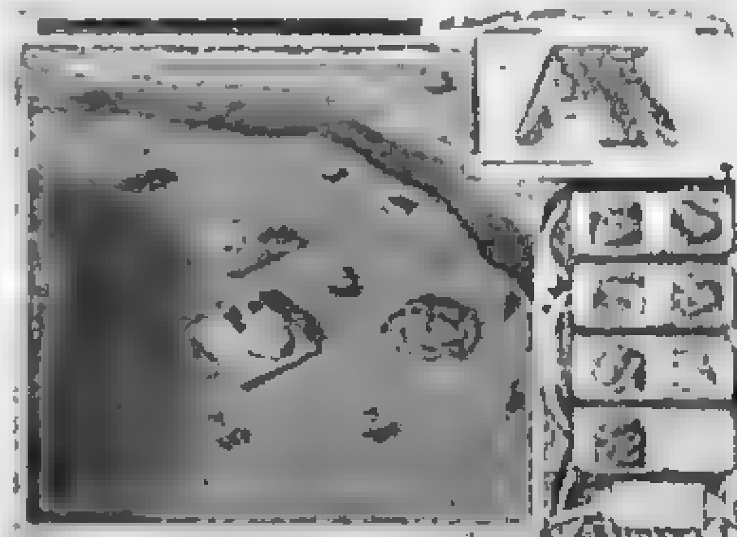


《原力指挥官》的故事将超越原先的电影三部曲，时间大约位于阿德兰星球被死星摧毁之前，而最终结束于《杰迪归来》(Return of Jedi)。在游戏中，玩家可以选择的阵营自然只有机智的"自由同盟"以及强大的"银河帝国"。《原力指挥官》将会为玩家们提供一个在宇宙中指挥各种耳熟能详的部队进行星球大战的机会

在《原力指挥官》中玩家所要进行的任务将散布在几个章节中，不同的章节发生在不同的世界里，并且由三个左右的任务组成。游戏中的任务包括：摧毁敌军基地、俘获敌方重要的建筑或作战单位、消灭敌军的所有战斗力，此外还有诸如防守一段规定时间，以确保"自由同盟"的主力部队撤退等等不一而足。在《原力指挥官》中将包括超过100种以上的作战单位以及建筑。地面部队方面包括了帝国的暴风队(Stormtroopers)，AT-AT以及AT-ST机器人；而在"自由同盟"的空军名单上也可以看到X战机与Y战机。当然帝国最伟大的Tie战机自然也不会被错过。在多人模式中，玩家可以通过Modem、局域网或者是Internet进行对抗

令人感到惊讶的是，《原力指挥官》的必须配置中包括3D加速卡。由于将会运用到目前最新的Voodoo 3D加速技术，这便使得它能够拥有以前的游戏所不能达到的真实程度。《原力指挥官》能够以640×480×16位色的解析度来表现。游戏时玩家可以自己控制视角。在制作了《帝国暗影》(Shadows of the Empire，Lucasarts第一个运用了3D加速技术的游戏）之后，《原力指挥官》已经积累了足够的经验来满足游戏中任何一部分的要求。而且我们也相信，游戏图像将提升到一个更新的高度。

游戏的场景将包括雅云4号(Yavin 4)行星上的热带森林、塔图尼(Tatooine)上那致命的沙漠、考利雅(Corellia)上的草原，此外还有新增的拥有丰富资源的卡赛尔(Kessel)、以及可怕的冰原考利森特(Coruscant)。最新的3D加速技术将能够允许《原力



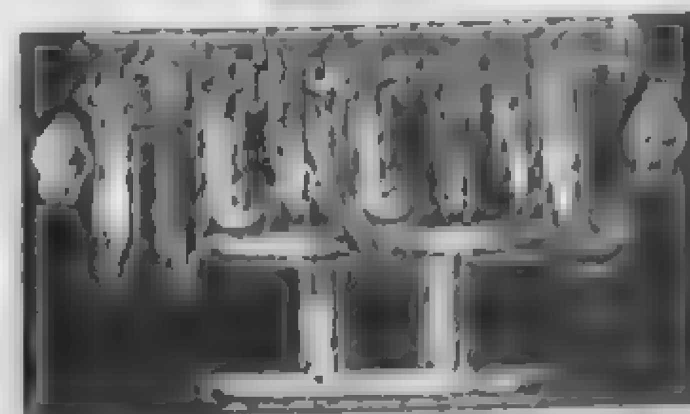
指挥官》中的华丽地形比以往的任何一个即时策略游戏都出色，它不仅仅是游戏中的一个摆设，真实的3D地形将会对游戏中的战斗发生影响。地形将改变地面部队的移动并限制它们的视野，当爬山时它们的速度会减慢，而下山时却要比正常的速度快一点。此外，在高处你可以得到更远的视野以及更好的命中率。

HIGH LIGHT

看到这个游戏的介绍和图片之后，我们有理由相信，《原力指挥官》必然是今年即时策略游戏中又一重头之作。唯一的希望就是它不要跳票，因为LucasArts的游戏不按时上市已是家常便饭了。

文/流星雨工作室　编辑/亦云

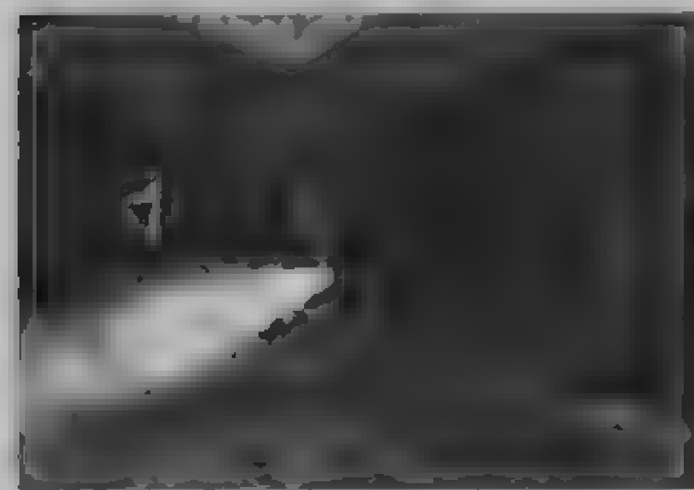
游戏名称 Force Commander
游戏类型 即时策略(ST)
制作公司 LucasArts
上市日期 1998年第四季度
期待程度 ★★★★★



异教徒Ⅱ

以制作《毁灭法师》(Hexen)系列而著名的Raven Software最近发布了有关其另一名作《异教徒》(Heretic)的续集。令人惊讶的是，当初曾采用Doom引擎的第一人称射击游戏《异教徒》到了续集竟变成了第三人称的动作游戏。我们看到这个游戏的开发画面时，第一感觉就联想到了《古墓丽影》

毫无疑问，《异教徒Ⅱ》的制作显然受到了大红大紫的《古墓丽影》的影响。但是《古墓丽影》的游戏性相对偏重于探险与解谜，在动作要求上比较低，而且也没有任何形式的多人游戏。而《异教徒》当初是以带魔法的Doom而著称的游戏，因此许多忠实



的《异教徒》的拥护者都担心《异教徒Ⅱ》会变成到处施放魔法的“劳拉”。Raven Software的计划经理Dan Freed对于这一敏感的问题的回答是这样的：“我们试图让角色能具有一种强烈的冲击力。这种视角完全可以保留《异教徒》中所有的游戏性，同时还可以让我们尝试各种灵巧导向的谜题，比如说让主角跳跃、攀住岩壁这样的动作。这在第一人称的视角中是很难充分表现的。”

在《古墓丽影》中，人物动作的主要体现在运用跑、跳、攀等技巧来通过各种陷阱机关，敌人则相对比较少，遇到作战也可以通过自动瞄准系统来完成。而在《异教徒Ⅱ》中，会出现大量怪物，就这一点来说，它更接近于一个动作游戏。玩家将可以得到许多武器来对付各种敌人，游戏节奏也比《古墓丽影》快。更值得期待的是这部游戏将提供[illegible]统。玩家将可以选择适合自己的作战形势：第一种选项同《毁灭战士》(Doom)、《毁灭巫师》、《异教徒》的运算法则完全一样，攻击的范围只在角色正前方；第二个选项则允许玩家攻击视角中所有的敌人，这就好比在《雷神之锤》中可以向各个角度射击一样。不过，在《异教徒Ⅱ》中，玩家绝对不可能象在《古墓丽影》中那样只要按住Ctrl就可以解决问题了

《异教徒Ⅱ》的主角叫做Corvus，他是在前作打败D'Sparil的精灵斗士。由于受到来自外部世界的诅咒，他被驱逐出了家乡。在历经磨难之后，当他再次回到家乡时，却发觉这里正遭受到某种致命魔法瘟疫的折磨。就如同大多数动作游戏那样，Corvus为了调查事件的真相，开始了与强大的恶魔军团的对抗。

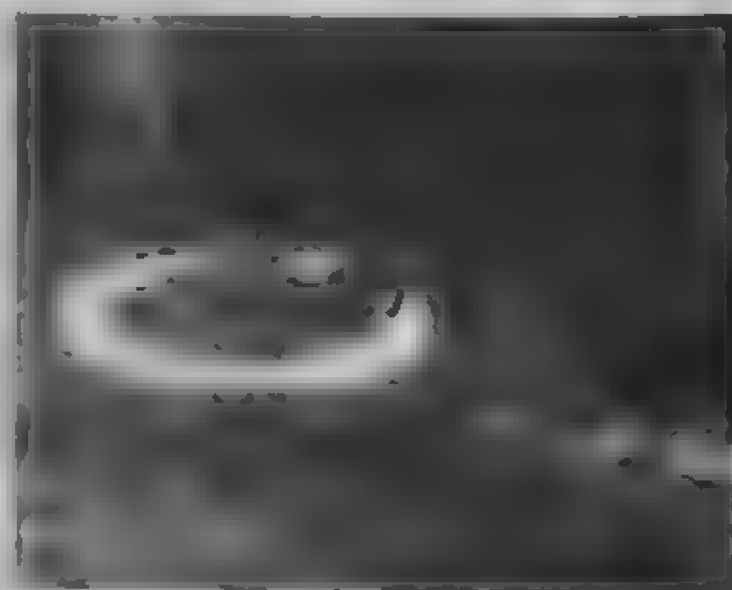
与第一人称游戏中没有脸形的英雄相比，第三人称能让玩家对主角的印象更加深刻。在《异教徒Ⅱ》玩家可以看到Corvus施放各种魔法的全过程，感受每个令人热血沸腾的咒语。从某种意义上说，《异教徒Ⅱ》试图在让玩家与游戏发生互动关系的同时也和Corvus发生互动，其目的路人皆知——让Corvus能成为游戏界中又一受人欢迎的角色。

另一个令人关心的问题就应该是视角了。在这方面，玩家在《异教徒Ⅱ》中将拥有充分的选择权，游戏提供了如同《古墓丽影》中那样的自由视角，象《孤胆枪手》(MDK)那样的跟踪视角以及和《生化危机》一样的固定视角供玩家选择，相信这样应该可以满足各[illegible]了

最后要说的是，尽管《异教徒Ⅱ》[illegible]了第三人称视角，但Raven Software许诺这并不意味着他们将放弃连线模式。恰恰相反《异教徒Ⅱ》将非常注重多人游戏的乐趣，死亡竞赛同样可以在第三人称下进行。可以预见的是，《异教徒Ⅱ》将开辟动作游戏的新领域

HIGHLIGHT

当初看到《异教徒Ⅱ》时，真的误以为这又是一个采用《雷神之锤Ⅱ》引擎的第一人称射击游戏，可笔者只猜对了一半，没想到这游戏竟然是第三人称的。游戏毕竟还是需要不断创新的，希望这个变成第三人称的“Quake



游戏”不辜负大家对它的期望，这样的话我们除了《雷神之锤》外还可以有其它的选择

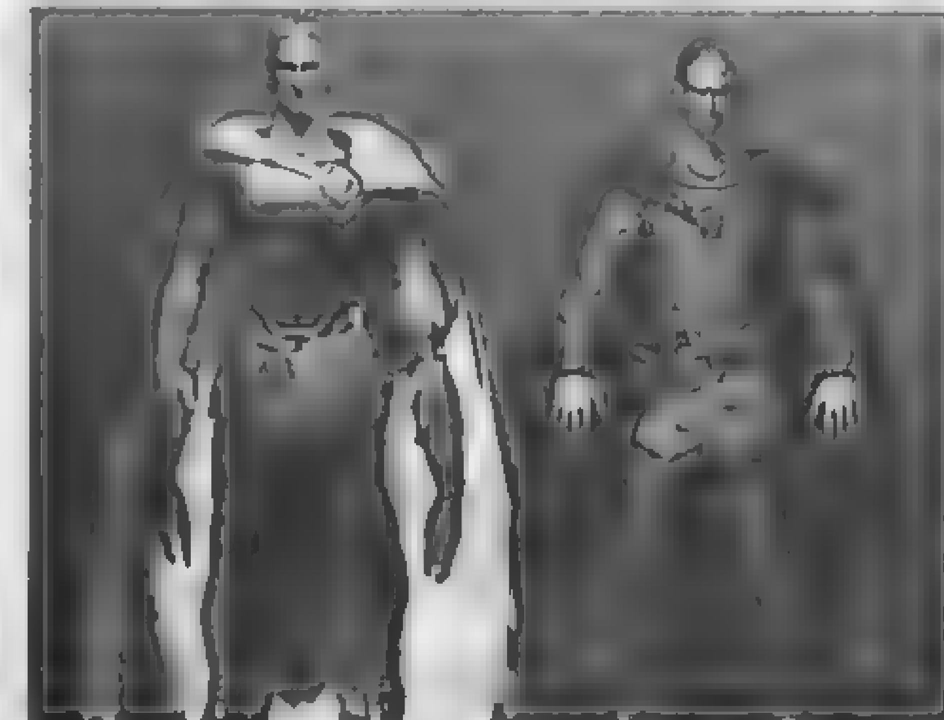
文/流星雨工作室　编辑/亦云

游戏名称：Heretic Ⅱ
游戏类型：动作[AC]
制作公司：Raven Software
上市日期：1998年第四季度
期待程度：★★★★



时间之轮第一部

如今正在制作的众多电脑游戏中，有很大一部分的题材都是来自于其它的媒体，如小说、电影等。罗伯特·乔丹的《时间之轮》(Wheel of Time)三部曲毫无疑问则是继托尔肯的《贵族指环》(Lords of Rings)之后最佳的幻想系列改编题材了。在故事中，“时间之轮”是一个驱使着世界的



时代不断的前进的神奇轮子。如果你不太了解小说中的故事情节，那么你可以在这里找到答案。小说描述的是一些抗挣命运但又对世界感到绝望的人们，在书中，他们不得不努力周旋于黑暗大帝(Dark Lord)企图掌控世界的邪恶计划，以及旧世界将毁灭、新世界将诞生的预言之间。除此以外，让人们更为震惊的则是乔丹所创造出来的完整而宏伟的大陆历史，真正的吸引人之处不仅仅在于其中交织着剑与魔法、王子与怪兽，而在于那激烈复杂的政治斗争

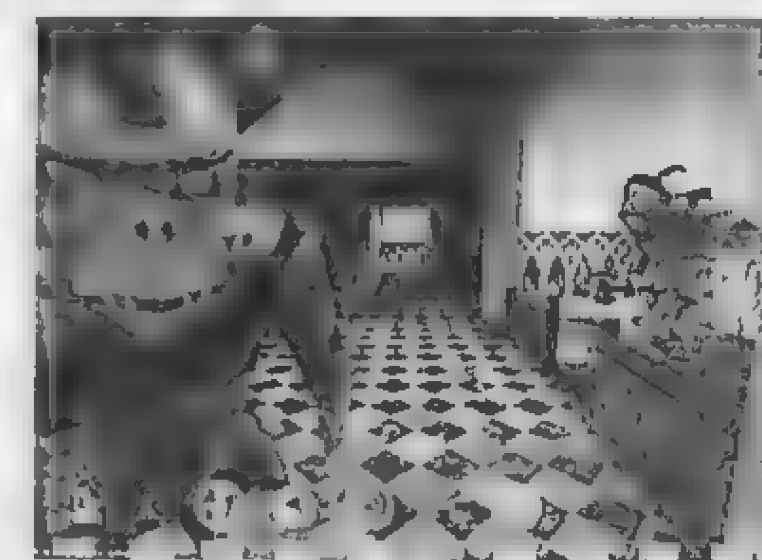
虽然完整的故事情节要到5月的E3大展上才能够被公布出来，但从目前得到的资料看来，游戏并不会完全照搬书中的情节。在故事中，以赛玛(Ishamael)最终完成了他的力量并摆脱时空回到了过去，并试图重新获得囚禁他力量的封印。他的举动使得一连串事件发生，白塔以及“光明之子”都警觉到了他的出现，于是所有的力量都开始争夺那个封印。Legend试图将《时间之轮》制作成一个所有玩家都可以沉迷与其中的游戏——不管他是否是小说的忠实读者，所以游戏的时间段是发生在小说之前，那时小说中大多数的角色还没有诞生出来。“光明之子”还只是一个新兴的组织，他们还保留着刚开始的理想，并没有发生日后的腐化，而以赛玛也只是一个被遗弃的少年。

游戏将包括单人游戏以及多人游戏。在单人游戏任务中包括一个完整的故事，时间将根据剧情的需要而改变。在多人游戏模式中，所有的玩家将在一个世界中冒险，时间则是同真实的时间一样流逝而不随着玩家的行为改变。在《时间之轮》中，玩家可以从四个完全不同的角色种选择一个来扮演，他们所能够控制的力量、拥有的能力以及与周围世界发生互动关系的方式都是极其不同而又各



具特色的。这一点在单人游戏中更为明显。游戏中模糊的道德指数将使得角色有善恶之分，例如，在游戏中的某些任务将有着不同的解决方式，摧毁一切或是和平的处理将影响角色的道德指数。

最让我们感到振奋的就是游戏的制作者已经取得了《魔城幻界》(Unreal)的完全授权，从而可以使用它的引擎来作为《时间之轮》的游戏引擎。所以虽然Legend素来以庞大的文字冒险游戏而闻名于业界，但是这一次游戏的制作者宣称：如果你一点也不喜欢动作游戏，那么我们相信你大概也不会喜欢这个游戏的。事实上《时



间之轮》将是一个融合了多种游戏形式的全新作品。游戏中角色的动作至少将有十种，至于动作的组合就更多了。但是游戏的制作者保证它不会是又一个《魔城幻界》(Unreal)，坚实的故事背景、扎实的冒险游戏制作经验将使它成为一个极具深度的动作冒险游戏。

HIGHLIGHT

如果《时间之轮》中所许诺的一切够能实现的话，多人线上冒险可能又会是让众多玩家沉迷于其中的“深渊”。毕竟多人游戏的魅力时无穷无尽的。

文/流星雨工作室　编辑/亦云

游戏名称：Wheel of Time Part1
游戏类型：动作冒险[AC/AD]
制作公司：Legend Entertainment
上市日期：98年第四季度
期待程度：★★★★☆



幽浮Ⅳ 拦截者

随着一个游戏的成功，[illegible]后续作品都是以新瓶装旧酒的方式来获取利润的。Blizzard的《魔兽争霸》与其续作之间虽然是以称得上天壤之别，但是二代之后无数的地图集却让玩家们倒足了胃口。于是Blizzard便将矛头转向了冒险游戏类型。看来这个行为颇值得借鉴。这不，向来是经典策略游戏典范的幽浮系列便也来一个大翻新：转变成了一个飞行游戏

作为系列的第四集，Microprose彻底的抛弃了原先的回合制策略游戏框架，而将其变成了一个即时、快速的太空飞行模拟游戏，类似《银河飞将：[illegible]》。游戏的故事发生在2067年，也就



是前作《幽浮Ⅲ启示录》(X－COM: Apocalypse)所发生之前。地球上的人口爆增达到了一个无法控制的地步，而资源的缺乏也已经让人无法忍受

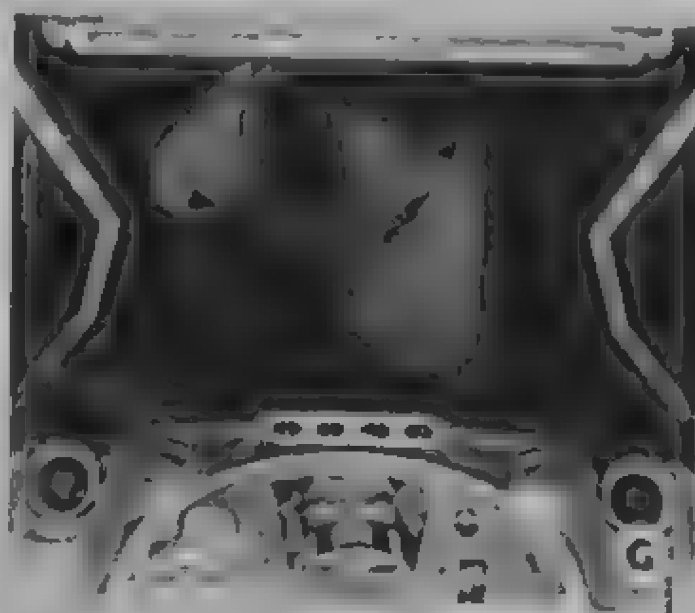
于是为了解决危机，地球的统治者将目光放到了"边界"(一个资源丰富的星球——地球的救世主)。但是，人类并不是唯一对此感兴趣的种族。

就如同在前三集中一样，你将要面对同样的异形，例如Sectoids、Mutons以及Etherials。同样的，你也要尽你的所能阻止异形们的一切攻击。所不同的是，这一次你将不再需要面对城市、水道以及农田了，你所要作的就是坐在战斗机中，在太空里与异形展开面对面的战斗。

幸运的是，在2067年时人类的科技已经使得他们拥有了能够与异形相对抗的实力。玩过前作的玩家应该还记得拦截者战斗机（Interceptor fight-[illegible]）[illegible]《幽浮Ⅳ》中[illegible]选择，并且每一种都有其独特的特性[illegible]（Lightning flight fighter），牺牲了装甲量以换取速度以及机动性；火星多用途战斗机(Firestar multi role fighter)，完善的功能以及在速度和火力之间良好的平衡则可以适用于大多数的任务；超级复仇者重型轰炸机（Super Avenger heavy bomber），则拥有强大的火力、装甲以及笨重的身躯

在《幽浮Ⅳ》中玩家可以在每一个任务之前，根据情况的不同而自由选择飞机以及装备。从引擎、护盾、装甲、导弹、以及射线武器都在选择之列，甚至你还可以自由的选择战斗中的伙伴僚机

除了快节奏的空中格斗以外，《幽浮Ⅳ》也不忘保留一些前作中的内容之处，在战斗的前后你还是要进行研究、制造等等在前三集中必须要做的事情。于是游戏的胜负将不仅仅取决



于你战斗技巧的高超与否，它还与你的研究和经济头脑息息相关。研究在此集中的重要性与前作中的一样重要。只有俘获了异形，玩家才能够从中得到足够的讯息来制造更新的武器来对抗越来越强的异形，所以研究对于玩家而言也就意味着更好的武器、更好的战斗机、以及更大的胜利机会

游戏中变化多端的场景中还包括了黑洞、小行星带等危险区域，玩家不



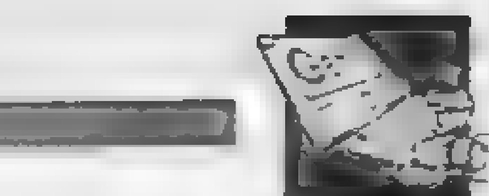
仅要与凶狠的异形相斗，还要注意这些死亡之地才不会机毁人亡

HIGH LIGHT

在游戏业界中关于续集的做法一直是玩家们抱怨的中心，象《幽浮Ⅳ：拦截者》这样连游戏类型都彻底换掉的做法可以说是让该系列游戏获得新生的又一途径。不过在我们看来，似乎这主要还是处于商业上的考虑，打着成功游戏的幌子把同样的题材再利用一遍，总有玩家会喜欢的

文/流星雨工作室　编辑/亦云

游戏名称：X－Com4: Interceptor
游戏类型：模拟|SI|
制作公司：Microprose
上市日期：1998年6月
期待程度：★★★☆





特别行动

[illegible]

不知道[illegible]有多少个游戏节奏[illegible]，然而，谁能告诉我有哪一部游戏带来了从恐惧到紧张的全新体验？答案是——"没有"，直到《特别行动》出现

这部游戏采用了完全的3D模组来营造整个环境，同时向3D游戏的绝对禁区发出了挑战——模拟真实



的、自然的环境景观。作战地区包括雾霭茫茫的丛林、大雪纷飞的冻土以及黄沙茫茫的荒漠。地形与景物都有相当真实的物理特性。比如树木可以提供掩护，土丘会影响射界，扔手榴弹会扔到汽车顶篷或碰到车体反弹回来，5秒钟后发地炸开，火光照亮了周围的事物

游戏采用了动态尾随视角，特种兵可以作出非常地道的美军士兵的各种动作，比如抱着M16突击步枪冲锋、低姿小跑或匍匐前进，武器发射的镜度和声光效果，队友和敌军的呼喊声、被击中后的姿态……所有这些都前所未有地真实，恍惚间还以为是在看描写海湾战争地面作战的纪实影片。敌人和队友的AI都很不错。敌人会躲躲闪闪地与你对射，或者摸黑偷偷包抄到你的身后，而队友的应变能力及枪法也不是盖的，你还可以对它下达坚守、紧随等战术指令，适时地运用对完成任务非常重要

游戏任务相当丰富而且特色鲜明，常看此类战斗影片的玩者应该是拥有相当多的理性经验才对。这一次我们可以亲自上马，在未知的敌占区中浴血突击，找到雷达站、桥梁、军车然后放颗定时炸弹，转身发出呼叫安全撤离……来无影去无踪的特种兵，真酷！

HIGH LIGHT

你不会想到这部游戏在音效方面的表现有多出色，没有其它游戏的各种花絮，它只是转达真实，让你体验寂静中的危机。可惜的是，目前这个游戏还不支持多人对战，否则传闻中使用DOOM训练美国兵的USA定会改用这个游戏当教材

文/游骑兵　编辑/PC兔子



游戏名称：SPEC OPS
Rangers Lead the Way
游戏类型：动作|AC|
制作公司：ZOMBIE/Ripcord
上市日期：1998.3
期待程度：★★★★★



X档案

[illegible]，这次的主角又是谁呢？不是莫雷斯，不是郭丹娜，是联邦调查局西雅图分部的一个初级探员。Fox Interactive将于今年夏季发行的《X档案》游戏的主角——我，将会和莫雷斯、郭丹娜以及洗禾达等人调查一起神秘事件，一件和洗禾达有关的神秘事件

据发行商表示，这次的游戏找来了几乎是电视剧中台前幕后的原班人马制作。当然，其中包括David Duchovny(扮演莫雷斯)和Gillian Anderson(扮演郭丹娜)，其他剧中的角色也会由原版演员亲自上阵演绎，甚至在剧中所出现的所有视觉效果和音乐也会在游戏中出现。

游戏中的情节摄制将会与电视剧和电影的拍摄同时进行。为了各方面的顺利拍摄，游戏中的剧本将围绕洗禾达的故事，不致令男女主角在投入工作的时间分配上撞车。观众们大概早已对他们模仿FBI的细致入微的表现感到满意，但在这个游戏中，仿真度又进一步加强了！

在游戏制作期间，制作公司的网页受到黑客入侵，于是找来FBI调查(是现实生活中的FBI)。而其中一个迷上《X档案》的FBI调查员在看到了这个游戏的制作内容后，便决定捐出一些FBI的内部档案资料。因此，这个

游戏时代真是[illegible]

[illegible]外，这个游戏还有其[illegible]方。在玩家进行时查询访时，你的每个行动，包括如何使用物件，甚至如何交谈，都会影响剧情的发展。不要以为在游戏中玩家可以胡乱行事。有些玩家喜爱在游戏中胡乱地开枪，以为是没有问题的。但如果在这个游戏中你是如此的话，你随时会被撤职！所以别乱来！

游戏中有多达30个场景供玩家在其中穿行。包括FBI总部、汽车旅馆、实验室、住宅甚至停尸间，制作公[illegible]

[illegible]配音，满口普通话[illegible]……真不知是什么[illegible]

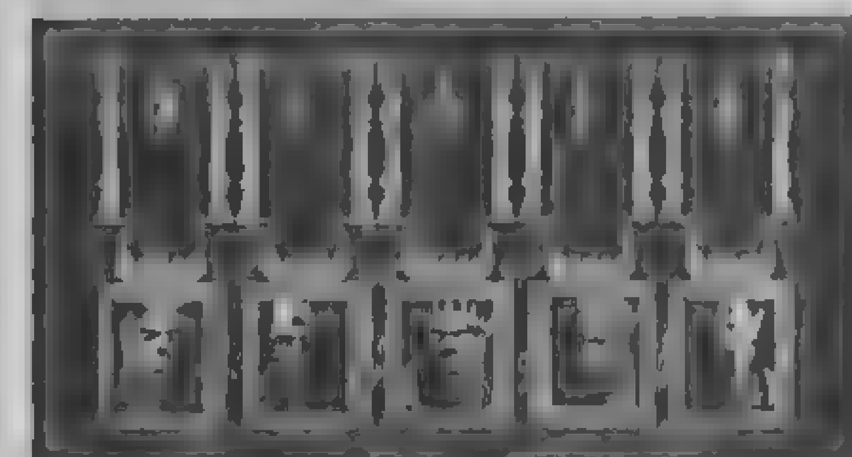
HIGHLIGHT



[illegible]《X档案》[illegible]FBI[illegible]的报告。[illegible]FBI的资料！相信各[illegible]《X档案》[illegible]一定不要错过

文/[illegible] 编辑/PC兔子

游戏名称：X－FILE
游戏类型：冒险[AD]
制作公司：Hyperbole Studios
上市日期：1998年岁末
期待程度：★★★☆



西游记·齐天大圣

还记得《暗黑破坏神》(Diablo)吗？一个在图像与游戏可玩性上发挥到极至的划时代作品，现在可能会有不少蓄势待发的游戏从它的成功中获得了提示，同时也扛起了一些压力。由国内著名游戏研发公司前导带来的《齐天大圣》已经发放了可玩的DEMO版本，那就让我们看看这部传说中与"暗黑破坏神"颇有神交的"大圣"有什么看家本事吧。

公司的资料中介绍说，这是取自原著"石猴出世"到受封"齐天大圣"一段的故事，游戏分为"水帘洞"、"闹地府"、"闹龙宫"和"大战巨灵神"等4个主要任务。它不仅仅是个动作角色扮演游戏，同时还融入了建设因素。在地下魔窟的历险中除了可以获得金钱、武器与补充体力的食物(当然少不了蟠桃和美酒了)之外，还会获得铁和木头，这是用来在地上构建各种"塔"的，有了这些塔，你就可以补血、买卖物品及学习魔法。



开始时玩者要从金、木、水、火、土五个元素属性的预设角色中选择一个进入游戏，随着主角等级别的提高及获得一定的资源，那就可以训练些小猴跟随自己战斗，战斗中最多可带3只小猴并可控制它们采取多种策略模式。游戏提供的角色、道具和魔法升级系统相当完整，其中还充分体现了五行相克的中国古典哲学。除了单人游戏模式外，还支持最多10人的网络对战，此时玩者可以互相结队。

从试玩版来看，640×480正俯视的画面表现尚可接受，不过游戏中的角色构图风格比较古怪，也许是西域风情吧。角色动作设计得太过生硬，画面特效也比较简单。至于游戏的操控，特别是角色移动控制方面还不太理想，无法按住鼠标键引导前进，只能在要去的地方"一点一点"地指挥

HIGHLIGHT

由于试玩版的原因使游戏显得不够成熟，但其中的许多设计的确是在正式版中值得期待的。虽不能指望它会在图像表现方面再有什么突破性的进步，但在RPG中不仅需要"塑造人"，同时还要"塑造社会"，这真是个很有意思的点子

文/[illegible]

游戏名称：西游记·齐天大圣
游戏类型：角色扮演[RP]
制作公司：前导
上市日期：1998年6月
期待程度：★★★

LOOK

你对这个世界是否还有期待？你以为未来一片黑暗？你，能否改变所有这一切？！让心中正义信念熊熊燃烧的——

特警雄鹰

图像表现：	100
音乐音效：	100
操　　控：	100
创　　新：	100
拟 真 度：	100

100

■文/梁华栋

公元2057年，地球上的资源完全耗尽，为争夺太阳系内的每一块矿石，一场争夺战拉开了序幕。2079年，各敌对国之间的大规模太空军备竞赛开始。2085年，战争终于爆发。次年，战争进一步升级，交战各国的军力迅速耗尽。2087年，在环绕海王星运行的内维斯太空港的最后一战结束，HERMES成为战后仅存的星际战舰

大战后，各大跨国集团联合起来控制了局势，共同重建饱受战争创伤的社会。而各国政府由于军事、财政方面的严重折损而丧失了统治权并被迫裁军，超级军用飞船的建造被视为非法。2089年，跨国集团继续着外星球的勘探、大力兴建殖民地以获取暴利，为了维持各殖民地的秩序，地球联合政府被允许组建一支多国部队——政府特警(G－Police)

像许多地球部队的遭遇一样，政府特警初次抵达各殖民地时也面临着强力的抵抗，伤亡巨大，而他们还必须在殖民地树立地球联合政府的权威，管好殖民地的居民，对跨国集团之间的非法交易却视而不见，构成这支力量的成员大多是一些无所事事的退伍老兵，当然也不乏一些希望改变现状、胸怀大志的理想主义者。无论如何，你无需回答任何问题，只要愿意并且有能力就能加入。

对于我，杰夫·史莱特(Jeff Slater)，加入政府特警的初衷是希望找到一个答案。作为政府特警精英之一的姐姐依莲(Elaine Slater)神秘死亡，当然，官方的声明称她是由于精神压力过大而自杀，我当然不能相信这一点。一个事业有成，而且刚刚开始一段罗曼史的姐姐，怎么会因为情绪低落而自杀呢？如果不是这样，那么一定是有一些人在企图掩盖些什么！



随着悬疑的剧情，我走进了政府特警的世界……

特警出更

《特警雄鹰》是一部未来直升机的战斗模拟游戏，政府特警所驾驶的"浩劫"直升机(HAVOC)拥有超乎想象的灵活性与战斗力。矢量发动机组可以使其高速前进、倒退或完全静止，配合垂直方向上独立的浮升及沉降能力，最终造就了HAVOC惊人的机动表现：它可以悬浮空中作360度平/俯回旋；可以竖起机体俯仰悬停，或是径直/螺旋攀升或俯冲；至于水平飞行的突进、骤停、疾退，以及利用高度的急剧变化而产生的突现速隐的战术效果更可轻易达成。

未来化的战机必然要有未来化的设备。HAVOC本身拥有自恢复防护系统，在受到伤害后只需一段时间即可自动修复。全功能机载雷达可以明确地显示标准方向、任务目标方向、敌我目标的相对高度及方位指示；机载扫描器可以牢牢锁定选中的目标，哪怕一时间由于距离太远而失去追踪，一旦进入有效距离又可自动恢复锁定，同时它还可以用来侦测未知目标的类型及相关数据。

游戏中亦可随任务的发展而驾驶各种型号的HAVOC战机，它们拥有不同的速度和防盾，同时根据自身任务特点还携有不同的武器。30mm速射机炮是HAVOC的基本武器，政府特警的精英们无不精通它的使用，因为凭借眼手配合而达成的精确迅猛的射击，无论何时何地都是对敌人的最

大杀伤及对自己的[illegible]，各[illegible]弹、火箭及特种火[illegible]，在各[illegible]力、追踪特性及使用时机，[illegible]并根据任务特点适时选用方能[illegible]制胜

天罗地网

政府特警的活动空间乃是处于殖民地的各个"钢铁囚笼"中。举目四望，边际都是些6角蜂格，因出一般用"囚笼"都市。然而高耸入"云"(因照明不足而难以目视的黑暗空间而已)的摩天大楼，夹在钢筋水泥之间的"峡谷"，地上空中川流不息的车辆，以及不断喷射火焰烟雾的工业建筑，所有这些却丝毫不因"囚笼"的存在而显出一丝的拘束、相反，这可能会是科幻小说所能构想的气势最为恢宏的都市，而这还不过是未来世界一个殖民点的规模而已。通过各个殖民点之间的传送通道，你可以自由往来于各个城区，从而有机会游历更大、更多变的环境，也因此将会面对更为复杂的任务线程

当然，尽管在地域上不会给人以太多受限的感觉，但在空域上就不得不面对"现实"了。于空中追逐凶徒的战机往往会因扭转不及而撞到头顶的"天网"，敌机也习惯性地以逼近网际再突然调头的伎俩来逃避追击。至于某些城区的"天网"十分低矮，如果不幸碰到敌机纠缠，小心温柔地操控座机就显得尤为重要了。

特警雄风

成为未来世界的执法者，那种酷酷的感觉根本不是主角史莱特最初所能设想，嗯，我是有些悲伤的，因为亲爱的姐姐刚刚无缘由地逝去……这种沉重的心境，配合政府特警举步维艰的处境，神秘敌手的咄咄强势，一切的一切，却因为信念与奋斗而渐[illegible]

当集团着触[illegible]加。当幕后的肉犯逐个落网，[illegible]件的根源终于显露[illegible]事线牢牢抓住了[illegible]运。不仅在任务中体现出[illegible]，还巧妙地把主角个人目的的进展[illegible]

[illegible]，P166也无法负担精细景[illegible]





及加入政府特警后不断发掘的事业成就感同步推进，节奏紧张有序，让人欲罢不能，还有什么能打动现代社会的你我呢？亲情与事业，我以为如此

任务方面充分挖掘了警界工作的特点，一个原则是：未经确认不得开火。任务类型则包括侦查、护卫、追踪、打击等，这其中又涉及到主角所在的阿尔法小队在任务中的角色分配

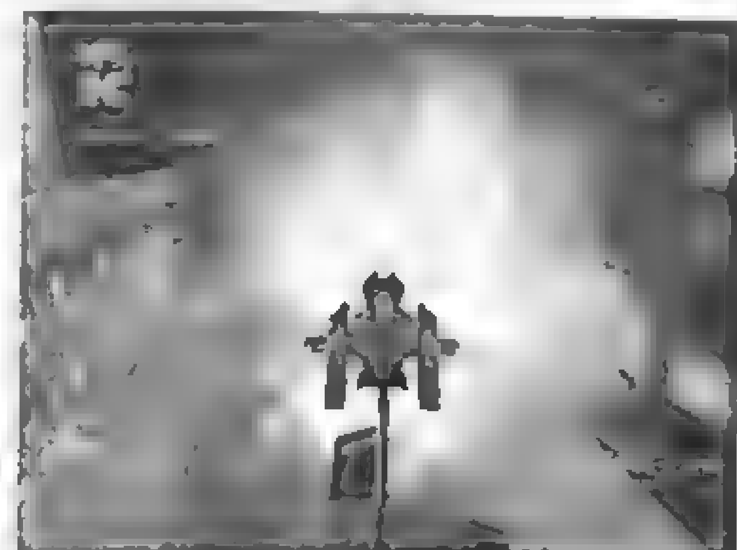
一般任务往往不能只凭一支空中警力、一个直接行动就完成，它需要空中小队先头出击扫清障碍，发现目标后召唤，等待或护送地面小组行动，在地面小组行动过程中还需要担负空中戒备与打击任务，直至任务目标达成。

无"翅"亦飞？

这是个完全3D化的模拟世界，无论是物理上还是逻辑上，由于运用[illegible]求。如果你拥有游戏支持的近十个系列的、支持Direct3D的硬件加速卡(最好是3Dfx Voodoo，于光影、烟雾方面的表现最佳)，普通的奔腾机便可达到顶级效果



游戏操作方面支持自定义功能的键盘和摇杆，它也是一部能将多功能飞行摇杆的性能全面发挥的游戏，如节力阀、节流阀等等，它同时还支持回力摇杆。为了适应不同玩者的习惯，游戏主画面可以选用标准的模拟飞行[illegible]视角，另[illegible]，这[illegible]机上[illegible]风格的玩者[illegible]是个不错的设计



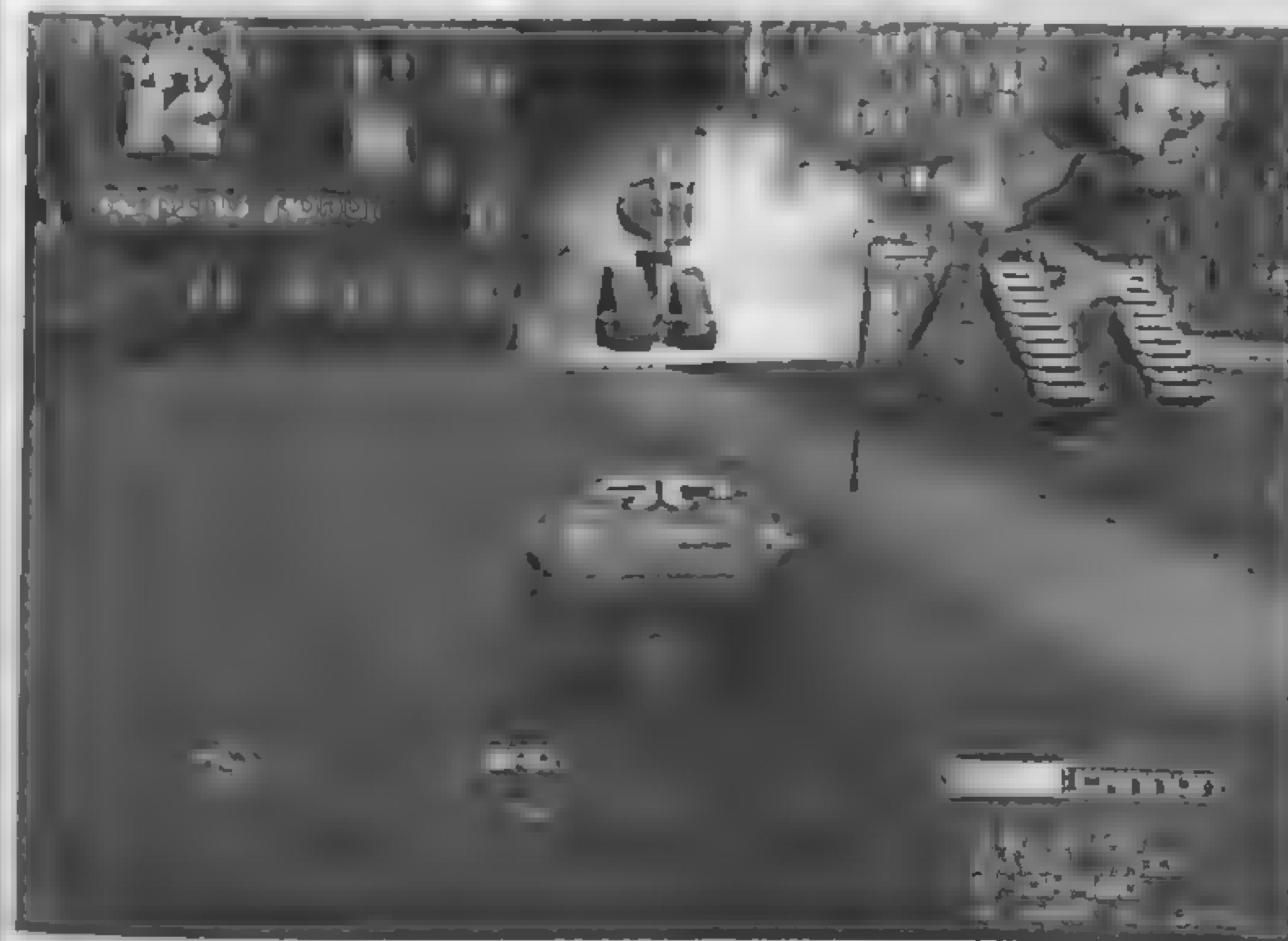
至于游戏提供的其它如俯视、动态追踪等视角，则让人在游戏中充分享受到强烈的视觉冲击

伴随环境的真实营造，游戏逻辑上也有周密的设定。一方面这体现在任务的多样性、策略性与时间性上，另一方面也体现在战斗效果上。对于敌机的杀伤，你可以看到目标一侧引擎燃烧、冒烟坠落或是凌空开花，在坠落过程中敌机还会疯狂地胡乱射击，而由于实际环境及运动趋势的影响，坠落的战机会直坠地面、房顶爆炸或在斜撞上摩天大楼的半腰轰然碎裂

以上个例即足以代表游戏中诸多精心设计之处。至于任务方面的详细编排，那恐怕不是本文的"任务"，等到开始自己的警界生涯时你会了解的

中文福音

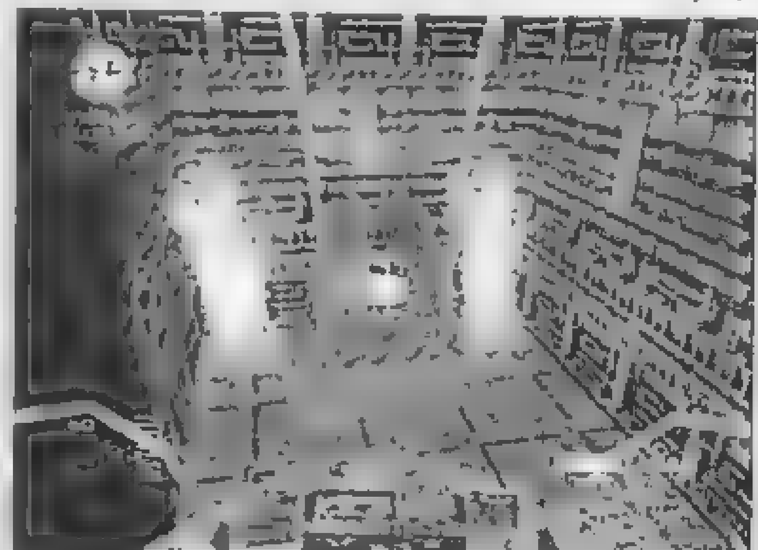
再好的游戏，离开文化的共鸣也只能是曲高和寡。记得最早看到"G－Police"的游戏字样时，心中连0.01%的感觉都没有，也因此与之错过了很远。即将于国内正式发行的1.19.3版本应该是全球最新一版，对于你我而言，它一定也会是此产品最好的一版。游戏中不会出现任何一个中文字，但所有的语音都是纯正的"外文"汉语。感谢专业的翻译和配音演员，他(她)们不仅准确地表达了剧情及任务中的各种信息(包括战斗中的呼叫、任务前后的简报和总结等)，同时也用投入的声音展示了许多缜密的情感。至于录音技术方面，请注意聆听游戏开始时主角首次与霍顿(Horton)队长见面的一段，主角的心理独白与队长的训话前后交错却能一一分辨，整体效果可以说是惊人地完美(中、英文版的两种语音均足以获此赞誉)。而战斗中呼叫时的通讯设备杂波也模拟得维妙维肖，配合丰富的武器声效及贴切动听的背景音乐，在此之前你应该不曾欣赏过比它更好的表现了



编辑笔记：

这是本栏目首部百分之一百推荐的游戏作品，难道它真的没有任何缺憾吗？如果你真要吹毛求疵，好吧，你可能只能说："唉呀，为什么单单播放游戏CD中的MPEG过场影像时没有声音?!"哈哈，不老老实实地努力就想"挑奖"，那还能100%给你？一个玩笑 我们的100%推荐并不代表游戏100%完美，而是说，它100%值得。

有一点比较令人疑惑，为何育碧不将此游戏的文字汉化呢？经过与该公司邓女士的交流，大致了解到是出于改版进度及程序稳定性方面的考虑。不过她也承认，一开始看GP的英文美术字是很难认的。其实，从几年前很红的《诺瓦风暴》(Nova Storm)就可看出Psygnosis一贯的"行文"风格，与



其简单地改出标准的、纤细的中文字，我觉得还是现在这个样子地道些，也许吧：)

编辑/PC兔子

英文名称：G－Police
出品公司：Psygnosis
中文改版：育碧
发行版本：1 CD / WIN95
类　型：模拟[SI]
配　置：P133/32MB、声卡、4速光驱
强烈推荐Voodoo卡
控　制：键盘、摇杆
面　市：1998.6

[illegible]：1[illegible]0	97
[illegible]：100	
[illegible]：90	
[illegible]性：100	
策略性：95	

星际争霸

■文/梦真工作室·王旭东

1998年3月30日，全世界所有热爱即时策略游戏的玩家们为之欢呼的日子，因为在那天，一个世人瞩目的即时策略游戏——《星际争霸》(Star Craft)终于发售了。大家可能在去年早些时候就已听到许多媒体称之为《魔兽争霸》太空版，但笔者却认为《魔兽争霸》远不及《星际争霸》，相信凡是已经玩到此游戏的玩家一定会举手同意笔者的见解。如果你还没有玩到这个精彩的游戏的话，没关系，先请你听笔者一一道来。

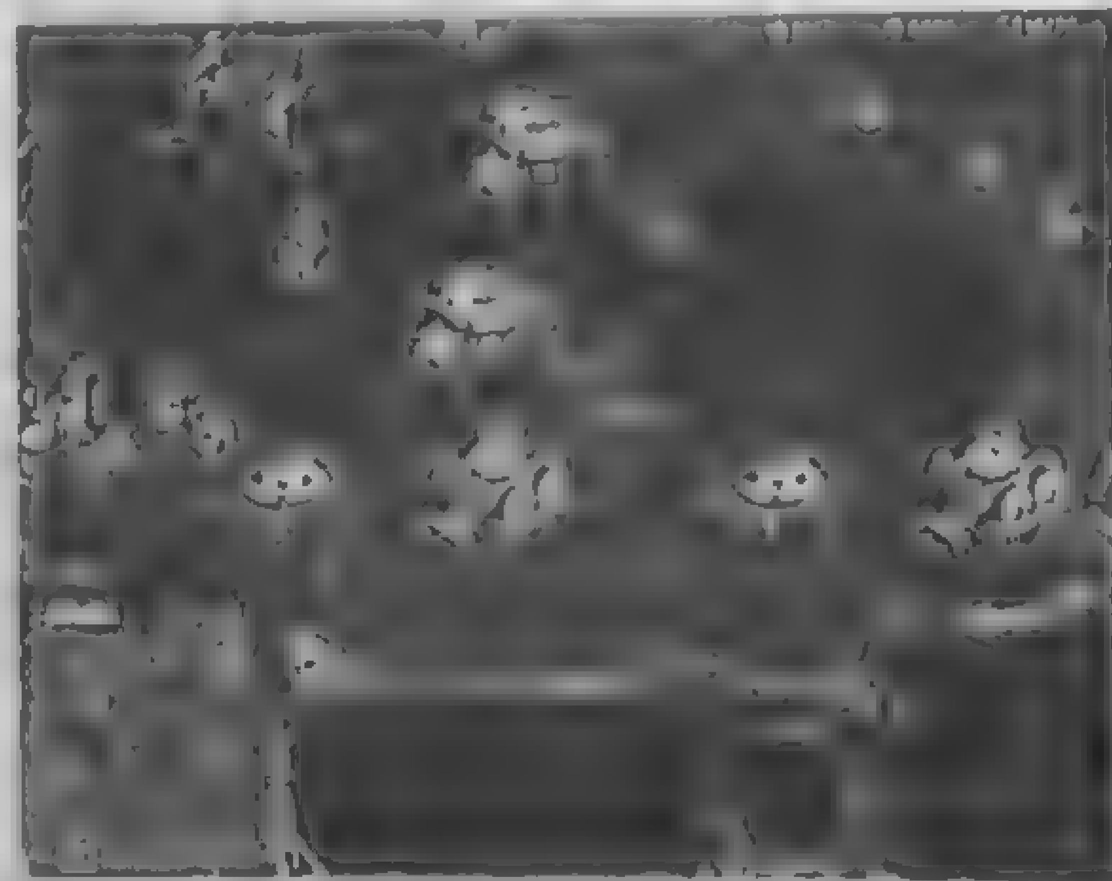
一惯作风与创新

从1992年的《魔兽争霸》到1997年的《暗黑破坏神》(DIABLO)，暴雪娱乐公司(Blizzard，以下简称"暴雪")在众玩家心中已渐渐成为品质的象征。暴雪也向玩家们保证每年最多出现三款游戏，并且强调"暴雪出品，必属经典"。它的美工当然是让人放心的，《暗黑破坏神》已经为此做了最好的证明，而史诗般的音乐配合宏大的战斗场面，令人感觉尤为震撼。

说到《星际争霸》突破性的创新，那就在于游戏中三个种族的部队完全不同。现在玩到的大部分即时策略游戏，不论是两方还是多方，它们的兵种除了造形不同之外，其它方面亦数量很多，而《星际争霸》则[illegible]三个种族Zerg、Terran和Protoss的兵种无论从形态、速度、攻击、还是防御上都绝不相同，下面就让我们进入这三个种族各自的内部来一探究竟：

Zerg

它是整个银河系中最原始的异形



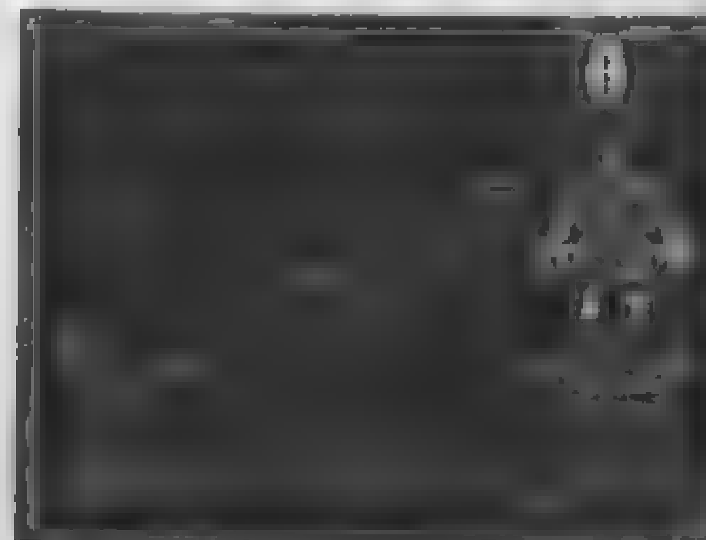
种族。Zerg的等级制度极为严格，所以Zerg族的生物也由于等级的差别而具有大不一样的外形。Zerg族的生物在攻击力和装甲上都远不及Protoss族，速度不如Terran族，但Zerg族有其自己的特点：在资源相同的情况下，却能比其它种族多生产近2倍的人数，人海战术是Zerg族惯用的策略。其实Zerg族最让对手恐惧的不是其庞大的部队数量，而是一种同化本领，Zerg族中的每个生物都能同化敌人的部队，虽然需要很长的时间，但被同化后的敌人就变成了Zerg的忠实奴仆。另外，Zerg还有一种好坏兼半的特殊本领，就是Zerg的所有建筑物都必须建在一种叫Creep的黑色尘土上，而Creep则需要Zerg族的生物自己去铺在地上。当然，像这样先铺Creep再建基地的话，显然就比其它种族慢了许多，但好处还是有的，因为在Creep上建基地的种族只有Zerg一个，只要你在一些重要地点先铺上Creep的话，对方就只能干瞪着眼，却无法再在此地造任何建筑物了。

使用Zerg族作战最好的战术就是和对方打持久战，待我方人数已明显多于其它种族3到4倍时再大举进攻方可获胜。笔者建议玩家不要认为己方比敌方多一二倍的人数就可获胜而轻易出兵，因为其它种族也有优点，而且Protoss族的战士通常是以一当十，所以在没有足够的人数之前你还是不要去白送礼了。另外一点值得说的是，当我方没有足够的获胜保证时，不要使用同化本能，因为在同化敌方部队的时间里，对方足可以打个漂亮的反击。但如果你能以最快的速度同化敌方的最强兵种的话，那胜利已离你不远了。

Terran

笔者认为这是《星际争霸》中最弱的种族，唯一的特点就是速度惊人。它的装甲一般，而火力则最差劲。笔者曾参加过《星际争霸》的测试工作，在测试版中的Terran族，可以说是来无影去无踪，其惊人的速度简直让对方不寒而栗。但笔者发现，正式版中暴雪却让Terran族的速度减慢了一些，如此一来Terran族的速度只能在逃跑时发挥功效了。Terran族的士兵只是速度出众，连基地也可以"跑"。Terran族的所有建筑物都可以移动，但笔者仍认为这也不算是优势，最多是在敌人攻到我方基地时，采用"跑了和尚也跑庙"的战术，以图日后东山再起。另外，Terran族还会一种隐形的本领，但好像在和电脑对战时，不管你会不会隐形，敌人似乎都能攻击到你……

使用Terran族和电脑对战，最好的战术就是运动战，可能的话最好让基地跟着一块儿"跑"，让对方猛力追击，从阵形上瓦解对方，再伺机冲进敌人的混乱基地中，一举歼灭敌人。另外一种保守的方法就是打一枪换一个地方，先派小队人马去敌方基地开两枪，待敌方打算还击时，你再高速逃跑，如果敌方派部队追击的话更好，把它们引入你的包围圈吧。Terran族当然要以速度取胜，但由于速度不再是非常地快了，所以在对战中难免会有所牺



牲，战争真是残酷啊！

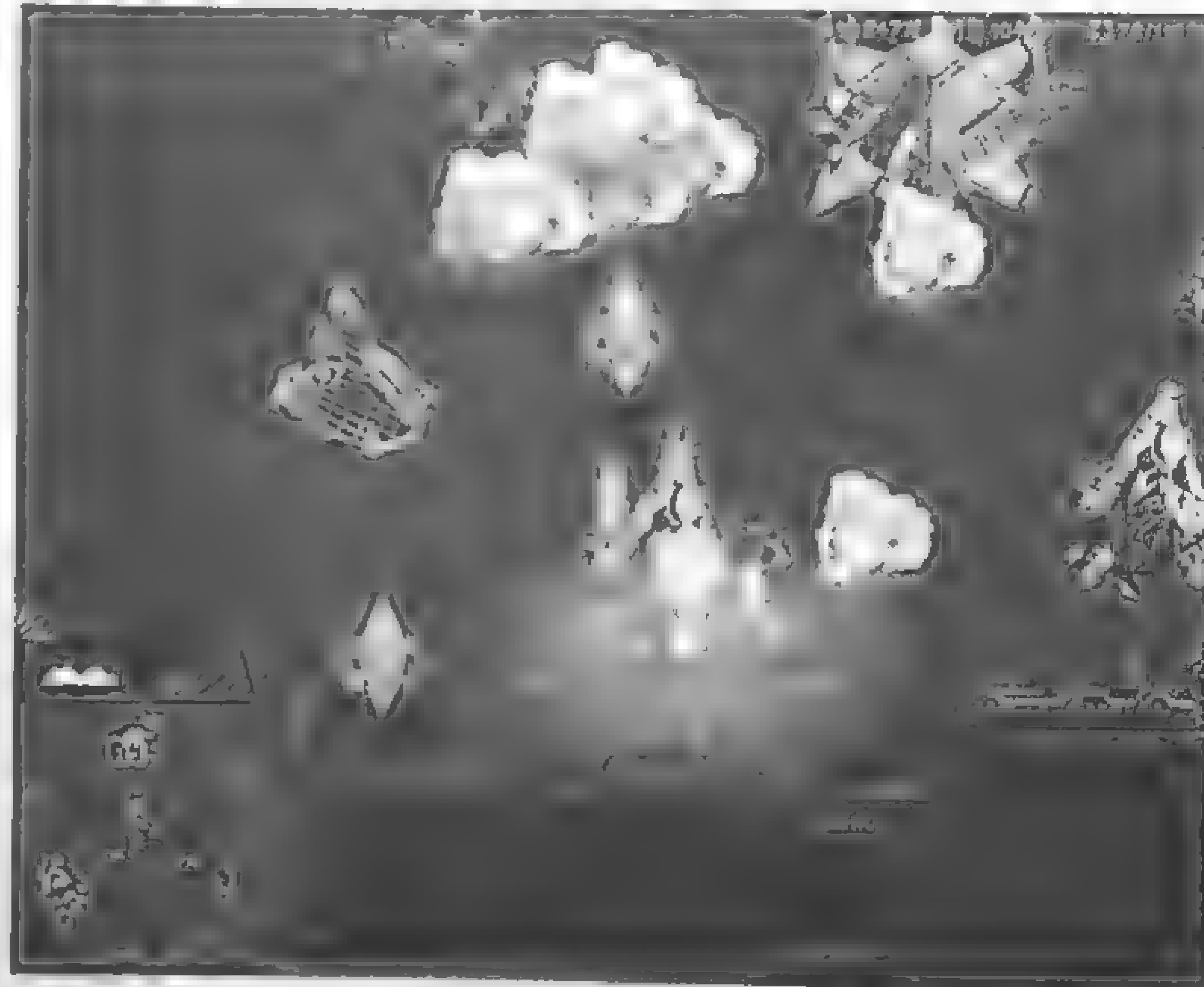
Protoss

笔者认为《星际争霸》中比较强大的种族(只是比较强大，因为《星际争霸》没有绝对强大的一方)。Protoss族是一群好战的星际强盗，它们到过的地方将会片甲不留，现在它们来到了这个银河系……单从外表看，Protoss族的士兵全部是重装机甲，它们拥有最先进的科技、强大的火力和厚重而坚硬的装甲是它们获胜的保障。Protoss族的每个士兵都能携带多种武器并能同时发射，当你看见一群手拿电光枪并能发射导弹的Protoss族士兵时，逃是唯一能够生存下去的办法，要知道，Protoss族由于厚重的装甲而使它们行动缓慢，这是Protoss的弱点。另外一个弱点是，Protoss族的士兵都是依靠主基地(一个可移动的巨大宇宙飞船)供给能源而活动的，所以它们不能离主基地太远。它们每次进攻时，主基地也得跟着行进，这就使进攻时产生了一点后顾之忧。

Protoss族的战术很多，但最好用的还是阵地战，只要你永远保持阵形，强大的火力网就会使你成为银河系的最终霸主。切记，千万不要让士兵离主基地太远，因为随距离的增大，攻击力将越弱。所以进攻时只要有获胜的把握，那你就可以让主基地冲进敌方的阵营中，这样的话，可能主基地会有损伤，但这样也能保证你的士兵在进攻时发挥最大的功效

网上乐趣

如果你能在网上来一场《星际争霸》，那你将充分体会到《星际争霸》所能带给你的最大乐趣。《星际争霸》可供8人同时联线对战，支持互联网、局域网及串口连线，而且《星际争霸》也



能像《暗黑破坏神》那样，通过暴雪的Spawning功能，使众玩家只需一张《星际争霸》就可联线对战了。

暴雪也为大家在网上准备了许多对战模式，包括对抗模式(即每人控制一方与其他网友对战)、死亡模式(即每人控制一定数目的军队与其他网友对战，游戏中无需采集资源，只能用有限的部队与敌人周旋)和任务模式(即每人控制一方为完成网上的一些任务而与其他网友对抗)。还有一种特别的种族模式，由几位网友一同控制一个种族与其他几个网友共同控制的种族对抗。笔者最喜欢这种模式，因为它能充分体现网友们在对战中的合作精神，当然网上更少不了聊天的功能。怎么样，眼馋了吧，还不赶快上网参加战斗？但笔者要告诉那些购买盗版《星际争霸》的玩友们，你们无法参加战斗

了。因为[illegible]已[illegible]，[illegible]部。只有正版用户才拥有可上网对战的 CD KEY

永远的体贴

首先要说说操作。一只鼠标个搞定是《星际争霸》的操作原理，而且还为玩家们设计了快捷，熟悉和灵活运用热键可是网战的制胜法宝哩！



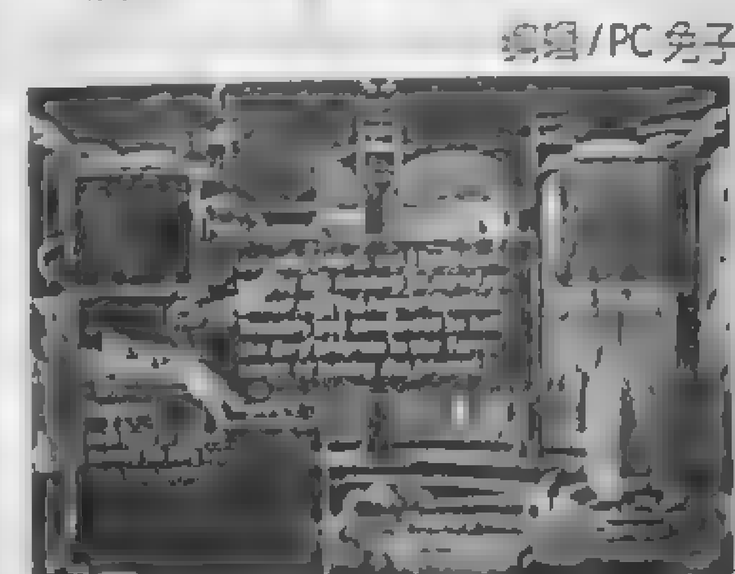
至于玩家最关心的电脑 AI 表现，你可能也注意到了。敌方往往会寻找你的弱点并给予致命的一击。根据你的战术，它还会改变自己的攻击方式，骚扰和诱敌也是敌人常用的招术。怎么样？满意了吧，能不能完成游戏中的 30 多个任务，将是对即时策略高手们最大的考验。游戏的配置在当前的流行趋势中实在不算高，对于一款高水准的游戏来说，这样的配置真是体贴[illegible]，也[illegible]有[illegible]代价贵而又体贴玩[illegible]要掏到此)！

对于一个即时策略迷的我来说，已经很久没这么激动过了。[illegible]《命令与征服》和《魔兽争霸 II》大受欢迎之后，即时策略游戏就层出不穷，但在这股跟风潮中精品游戏不多，算来只有《帝国时代》、《起义》和《神话：堕落之神》等不多的几个还让笔者高兴了一阵。至于其它作品也不能说不好，只是缺乏创新，但在这个游戏比头发还多的电脑娱乐时代，如果没有什么超人一等的创意，那就很难在市场站住脚了。在拿到《命令与征服 II》和《帝国时代 II》之前，不妨试试这部《星际争霸》，它应该会带来耳目一新的感觉。另外告诉大家一个好消息：暴雪已经打算推出《星际争霸》的续作了，但这只是一个初步的想法，真正的策划可能要等到《魔兽争霸 III》推出之后，让我们期待暴雪的下一部即时策略大作《魔兽争霸 III》吧！

编辑笔记：

即时策略游戏很多，能够吸引玩[illegible]名，这下[illegible]可以[illegible]一下[illegible]了，虽然在理论上这款游戏并没有什么特别吸引人的地方，但即时策略游戏的生命力在于游戏设定的平衡性及游戏空间的延展性，从这个角度上看，《星际争霸》值得关注

编辑/PC 兔子



英文名称	Star Craft
出品公司	Blizzard
发行版本	1 CD / WIN95
类　　型	即时策略[ST]
配　　置	P60/16MB、声卡、2 速光驱
控　　制	鼠标+键盘
面　　市	1997.4[国内已经发售]

(接后页) 我买就成了，干嘛要学？——派茵也许会这样说。)这样一来就在一定程度上减低了游戏的可玩性

其它的不足之处还有，本故事的“新生”只有一个，与前作的“蓝燕”、“南姿”、“佩玲”三个难度相比，更显得……难道《少 2》的制作人员累了吗？

第五卷：总结《少女魔法师 II》

由于《少 2》的配置要求不高（也就是说此 Game 没有庞大的阵容与令人热血沸腾的效果），所以注定其为一只慢热的 Game，但却毫不影响游戏的可玩性和投入性。喜欢“安静”的玩家可以静静地运行《少 2》，帮助派茵完成她的魔法课程，又或者感受一下师徒俩儿的“笑弹”；而喜欢“热闹”的玩家在玩累了“劲 Game”之后，作为精神



调剂，玩一下《少 2》也是上上之选。总的来说，作为一只策略养成类游戏，《少 2》味道好极了！

编辑笔记：

日本公司制作的游戏往往都能给人以轻松的游戏心情，这个明快亮丽的小小故事，也许可以让你在浴血厮杀过后找回久违的淡然人生

编辑/PC 兔子

出品公司	TGL
发行版本	1 CD / WIN95
类　　型	策略养成[ST]
配　　置	486DX2/66/8MB、声卡、2 速光驱
控　　制	鼠标
面　　市	1997.7

魔菇 + 树叶 + 果实 = 魔法！

少女魔法师 II

图像表现：	85	81
音乐音效：	70	
操　　控：	90	
创　　新：	100	
策 略 性：	70	

■文／郑灏恒

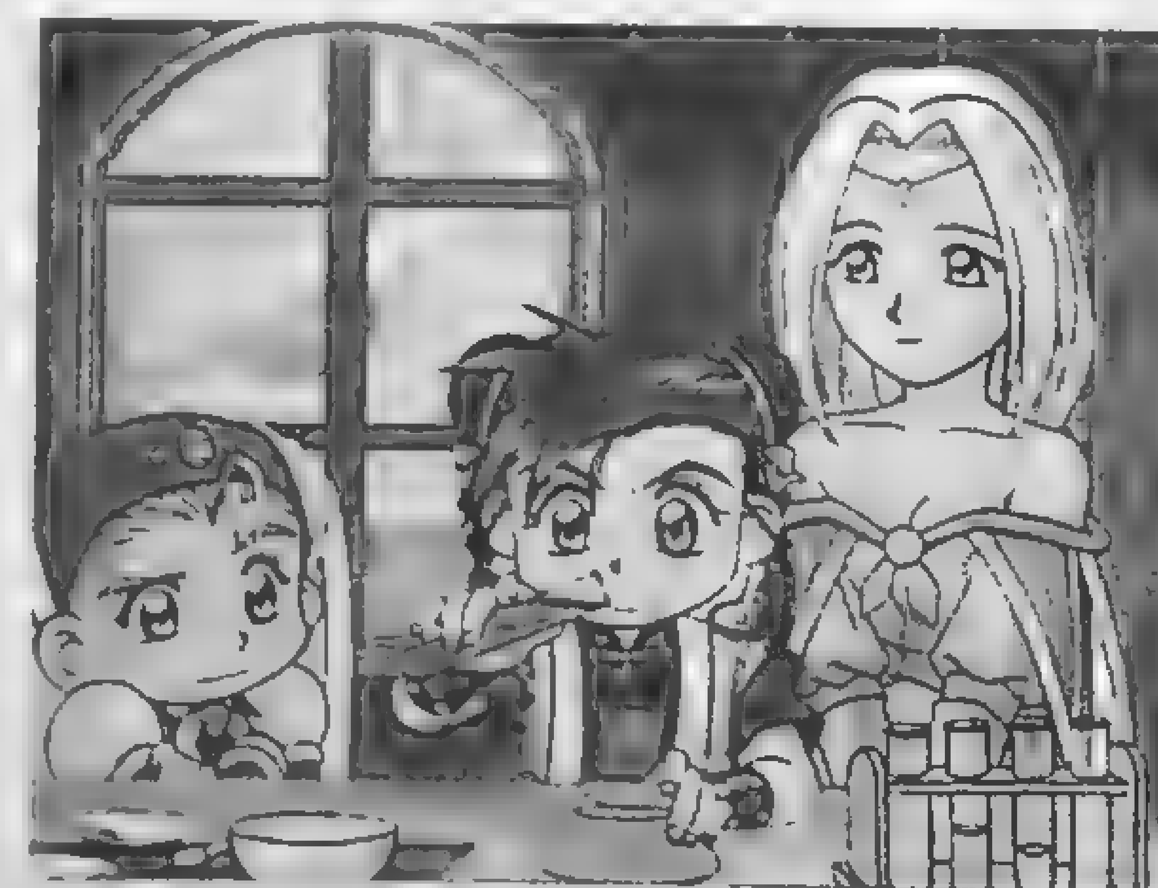
各位魔法导师注意了！相信在各位的努力耕耘下，已经教导出一个出色的《少女魔法师》了吧？但在不久之前，TGL 又推出了《少女魔法师 II》(以下简称《少 2》)，各位有没有兴趣再把一个喜爱魔法的学生培养成合格的魔法师呢？有的话，就请打开魔法教材第一卷吧！

第一卷：关于《少 2》的前言

由于《少女魔法师》有新颖的创意、独特的风格和温馨的故事情节，再加上 TGL 公司一贯的精美画风，使这一作品受到不少的好评。所以《少 2》继承了前作的优点，并对本作的游戏界面做了一番改进，务求令玩家在游戏中获得更多的趣味。当然，《少 2》在 TGL 的“创意”推动下还作了一个惊人的设定：竟然使前作中年纪最小的 Easy 级魔法师——“蓝燕”摇身一变成为本作的“师傅”！？她的学生则是一位好像比她还大一点的名叫“派茵”的魔法新生。（作了这样的设定，有关制作人员的构思真是绝了。）

第二卷：游戏的风格和特色

正因为别具一格的角色安排，这就奠定了《少 2》搞笑幽默、轻松愉快的游戏感觉。游戏中的人物设定、角色的表情和对白，以及“师傅”的小孩子个性，这些都为游戏增添了不少笑料，也为整个游戏营造了迷人的气氛



第三卷：操作界面的新增与改良

要培养出一名合格的魔法师，就必须向培养对象传授魔法的要义。由于师傅和书本所传授的只不过是魔法卷轴的制法，所以要真正掌握魔法的话，就要求学生在使用卷轴的过程中领悟出魔法。也就是说只要在不使用卷轴的情况下也能施法，才算真正学会，而当中的过程就是不断使用魔法卷轴，于是寻找制做魔法卷轴的材料就成为主要的工作。古古怪怪的一大堆药材名，不同的生长地点和生长季节限制，以及前作中模棱两可的寻找提示都大大地消耗了玩家的 HP 和耐久力，成了《少女魔法师》的“难度”所在。但这种现象在《少 2》中就得到了很好的改善和体贴的设计：只需要右击鼠标，在 HELP 栏中就为大家详述了材料的“出生地”、“出生年月”也一览无遗。哪怕天涯海角，只要“HELP”在手，对应材料的特性使用相应的搜寻魔法，保你手到擒来。另外，《少 2》的搜索方便多了，通常只要发现材料，附近就有一大批，省心省力。在魔法制作中，利用“重新调配”的概念，还可以将现有的魔法加上其它道具材料，创造出新的东西。不过这并不是百试百灵的，万一失败的话……轰！

第四卷：Game 中的缺点与不足

这一卷是专门挑刺儿的。《少 2》有一个与前作一样的通病：玩者竟然可以到集市的店铺中购买制造魔法的材料和魔法卷轴！（魔法也有卖！？那

（转前页）

由法国的 kalisto 揭露黑暗之美——

黑暗大地

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]：	100
[illegible]	90

89

■文 皮特 孙寿

面对一次次的 GAME OVER，心中感受到黑暗的恐惧和压抑，直到我深陷黑暗的心再次沐浴光明，才真正懂得光明的伟大和珍贵。心中的那份兴奋慢慢冷却，一缕回忆慢慢地将我带回那《黑暗大地》中的日日夜夜……

《黑暗大地》的设计萌发于 1994 年夏季。kalisto 娱乐公司的 PC 创作组在游戏开发上的投入远远超过了游戏本身。故事的创作以及各种草图与武器系统都是以纸为起点一步步发展而成，经两年半的努力工作，所有的草图经 3D 制图法从二维平面变为活生生的三维立体世界。又经过为期一年的沥血调试，游戏的技术含量与创新水准都得到了尽可能的提高。Kalisto 娱乐公司采用独有的发展平台，创造出特有的模型、质地及游戏进程上灵活性，强大的 3D 引擎也为游戏的成功绘上了重重的一笔。在 1997 年 10 月 31 日，此款优秀之作由著名的游戏公司 Microprose 发行。

游戏前奏

很久以前，地球上的一切都生机盎然。但一场洪水却摧毁了一切，熊熊燃烧的大火和永无止期的大雨吞噬了大地。不幸运的是，祸不单行，洪水倒灌大陆，人类的整个文明都化为乌有，原本光明普照的城市天空飘起了黑色的灰尘，整个世界陷入了无边的黑暗。幸存的人们却未失去对光明的渴望，他们试图寻找最后一线萌发的光明。战而对抗黑暗……但心中的恐惧却在加……在漫漫的黑夜中长途跋涉，直到有一天，终于发现了被太阳神庇护的土地——“斯巴达”。在那里他们维建了城市并建立了光明的堡垒。但可怕的危机再次威胁着斯巴达，故事就此开始，整个城市的未来便掌握在你的手中

游戏的故事情节有些传统化，但却颇为吸引人，作为其设计公司



Kalisto 或许是要强调人类追求光明的本性是人类的永恒，于是才会在情节创意上走一条传统路线，笔者认为这是该公司追求“稳”的体现

闪点浅谈

《黑暗大地》作为一个即时冒险游戏，确实有许多地方可圈可点：

借由强大的 3D 引擎，游戏展现了如生活般真实的 3D 世界，面对广场上树立的一座座高塔，一种空旷辽远的感觉油然而生，100 多个 3D 角色在即时生成的 5000 幅场景中平滑自由地行动，显得十分逼真形象。静止的物体也体现了“质”与“形”的结合，你完全可以通过接近的程度来感受其存在。在《黑暗大地》中，场景的切换丢弃了普通图形冒险游戏那种背景切换方式，转而采用了时下较为流行的“动态镜头切换法”，屏幕画面会随人物的运动而将整个场景进行动态切换。据 Kalisto 公司称，游戏中使用了 260 个不同视角来捕捉整个城市的各个角落，这一切将把 3D 效果挥洒得淋漓尽致。游戏采用了比较压抑和庄重的气氛，极符合玩家所处的冒险状态。那自始至终的暗淡灰色及昏黄灯光给笔者留下了深刻的印象。光和影的交融显得和谐统一，即时产生的背景质地真实可信，加上 800 多个音效片段及背景音乐，还有长达 4 小时的人物对话，所有这些都使游戏中冒险节奏紧张有序，让玩者深深地融入到了游戏中

游戏的动作引擎产生了极真实的动作效果。在其它同类作品中，主角的动作是通过动作捕捉器模拟而成的，所有动作皆有所限制，显得机械呆板，而《黑暗大地》则以人体动作为模板来进行模拟，可以生成较流畅的动作。这是一款在动作上全自由的作品，例如在悬崖前主角的前扑后仰，显得真实幽默。用独有的模拟平台，创作出真实的格斗效果，刀剑相交和格挡作用都被较真实地模拟出来；在贴身战斗中，一些技巧和破绽的利用都使战斗十分紧张，重力感十足，总觉得有些《VR战士》的味道

“即时”或许是 1997 年最大的名词，《黑暗大地》把此因素以极大的比例溶入了整个游戏。在游戏中，所谓即时性，即从两个方面影响着主角的冒险历程。首先，即时性控制着主角的心理状态，具体而言，主角从事判定、寻找等的动机都按照时钟而运行，任何懈怠或贻误都将大大改变主角的命运。其次，即时性也同样影响着游戏中的 NPC，他们并不是静止的，也非等待主角走近而简单进行相应的动作，他们会按照自己的时钟对主角的不同动作作出相应的反应。在游戏中，一切都与主角的冒险行程同步发展，这就使主角在作某项重要决策时有可能顾此失彼。因此，主角对这些情况的不同反应将影响他的命运。如你遇到了一个不友善的人，或许你无法忍受，举刀就砍，如果他是黑暗士兵，则可推动游戏的进程，反之，你杀错了人，那你所面临的便是死亡。或许，“即时性”是今后冒险游戏的一个趋势，将更多地增添游戏的真实性。

在《黑暗大地》中，交互性与即时性同等重要。所谓交互性是指“人与人”、“人与物”之间的一种交流影响。如果主角不花时间与 NPC 详谈或寻找物品，那就会失去非常重要的消息线索及关键物品。反之，一切隐藏的秘密都较易破解。在游戏中，人物角色的精神状态也深深地体现着交互性。在游戏中，主角有礼貌、凶恶和好战三种情绪，这些分别在屏幕左下方的球状健康计量器显示为白、黑、红色，不同的情绪很大程度上影响了主角的行动，使玩家与主角的交互进一步提高。（此球状计量器同时也显示着主角的生命值、受污染程度）在整个游戏里，这种交互性应得到相应的重视，因为它贯穿于整个冒险历程

据 Kalisto 公司称，《黑暗大地》是 1997 年最具有艺术感的作品，笔者认为名符其实。游戏中处处可以感受到古代欧洲华丽古朴的幽静美，游戏中多采用了“较浓”的颜色来填充整个世界，突出的是一种“沉稳”和“神秘”。游戏中各种物件都是艺术和现实的溶合体，且设计别具新意，令人耳目一新，深刻表现出法国人忘情的想象力和超凡的创造力，使得冒险历程如置身于画中一般

《黑暗大地》蕴含的深刻哲理在玩后是可细细体会的。对人生善恶这个严肃的问题作一种深层次的讨论，把“光”与“暗”、“人性”与“兽性”、“生”与“死”巧妙融和。由于不是简单地冒险于其中，游戏的发展和人物的动机都不能用绝念化的“善”和“恶”来判断，由此深入到主观的判断。

遗珠之点

当然《黑暗大地》也有其不足之处。这是一个冒险为主、动作为辅，主线与分支相结合的冒险游戏，但仍算是一个旧瓶装新酒的作品，采用了传统冒险游戏那种在各个地点寻找各种关键物品和关键人物，并在相应的位置使用恰当的物品。在各个场景切换之间的黑屏令人不快，游戏中各个人物外形较周围的事物显得粗糙，另外，游戏过程全语音，英语较弱的玩家或许觉有一些障碍，但幸好有英文字幕，在一定程度上，使玩家不会放弃此作。这款动作冒险游戏好像过于重视理性化，因而极大地冲淡了动作的味道，玩家必须具备较强的耐性与毅力。

经验小结

陷入《黑暗大地》的你我或许有相同的感触：

①要与游戏中的 NPC 详细交谈，切不可草率了事，一是可获得较完整的情报，二是推动情节的正常发展（上次与医疗法师话未说完便离开，可刚出门便被女战士一枪击毙。唉，记忆犹新）。

②游戏的存档采用“特殊物品法”，经笔者尝试，发现存档的地方共有 8 处，即上城 2 处，下城 4 处，老巢 2 处。注意应多存档以防止游戏的 BUG（我是遇到这样的情况三次了）。

③在游戏中，应保持善良，千万不要随便杀人，如反其道而行之只会走向灭亡。

④在较强的敌人面前应注意屈伸有度，逃跑也并非不可。

⑤主角的生命值会随非战斗时间的延续而慢慢恢复。

操纵界面

黑暗大地虽号称动作冒险游戏，但动作成分很少，且操纵要求不高。操纵界面是由键盘来完成的，其战斗模式和异常动作都由热键激活。鼠标的作用被极大地弱化了，只是控制一些系统选择。但从实际操纵效果上看，主角的可控性还是较强的，现把游戏的默认操作记下，供读者参考：

按键	功能
[F1]	调出说明
[I]	呼出物品栏
[C]	战斗模式转换
[SHIFT]	急速快跑
[CTRL] + 方向键	攻击
[SPACE]	寻找物体与人交谈
[ESC]	呼出系统菜单
[TAB]	黑暗与光明模式转换
[F7]	显示对话

或许每个人的内心都有对光明的追求，但却未曾在我们纷繁的真实生活中明析地体验过。请别犹豫，投入“黑暗大地”中吧，感受一次“黑暗”与“光明”的洗礼，成就一次梦想的夙愿。

编辑笔记：

古怪题材的冒险游戏真是让人头痛，抛开这些不谈，游戏中力求模拟真实环境的设计倒真是出乎意料地出色。而在剧情演绎上，游戏采用了实时分镜头插入，使整个游戏显得浑然一体。

编辑/PC 兔子

英文名称：Dark Earth
出品公司：kalisto
发行版本：2 CD / WIN95
类　　型：动作冒险[AC/AD]
配　　置：P133/16MB、声卡、2 速光驱
控　　制：鼠标
面　　市：1997.9

《铁甲风暴》心得写实——

战斗在阿多尼亚的日子

■文/徐水 陈继伟

1998年4月11日，不平凡的一天，奉奥世工作室之令，我率军加入阿多尼亚星球的战争

在几天的战斗中，我用充血的双眼和僵直的手指换回这些经验，现分享给所有战斗在阿多尼亚的勇士。

"报告！报告！敌人向我部发起第××次进攻！"

战斗已经打响了，我们赶去指挥所。

敌人的IQ虽然极低，但数量众多，并且控制着绝大多数的居民点，气焰极度嚣张，一批一批地向我基地内猛冲。路口的炮台瞬间被炸掉两座，工程机甲兵冒着炮火架设新的炮台。战斗部队与敌人在最近的居民点展开生死拉锯战。失去控制权，我将丧失资源供应。火神军团的勇士已倒在血泊中，最后的4架"行刑者"撑着几乎支离破碎的机体，坚毅地站成一排，伴着8个炮口的同时轰鸣，最后一个敌人被炸上了天。控制权依然在我们手中。但危险并没有过去，炮台冒着浓烟，侦察兵大声地呼叫："增援！增援！"二十几个敌人大有落井下石之势，向我部发起又一次进攻。为了节约能源，我不得不切断研究单位的电源。敌人冲破了路口的防线，防御体系的最后防线——保卫建筑物的最后几个炮台开火了，向敌人射出愤怒的炮弹。敌人的一辆"迅猛龙"避开了炮火，向基地深处冲来。看来，它打算偷袭我的本部。危机一步步地接近。炮台无法计算出打击提前量，敌人的速度太快了。指挥所暴露在他的面前。但他犯了一个致命的错误，竟敢小看我。一片自动寻的导弹整齐而准确的打击，一下便把他送上了西天。他到死也许都不会明白，这些导弹到底从哪儿射来的。



"报告！"副官的声音带着兴奋："报告长官，'蜂刺战斗队'准备完毕，20架机甲可随时投入战斗。"

"蜂刺战斗队"——装备有蜂刺II的重型机甲，是我最后的，也是最强大的部队。望着前线战友一个接一个地倒下，他们心中充满了怒火，准备随时去撕裂敌人的机甲。我把他们留在了后方，留到战斗最关键的时刻。

战场上一片宁静，寂静得令人感到不安。参谋长站起身："敌人已被击退，我们该反攻了。"

"不，再等等。"我望着地图。

"副官？"

"在！"

"我们的防御体系还有多少？"

"基地内5个炮台，只有这些了。"

"让工程兵迅速在路口架设炮台，敌人也许马上就到。"

"报告！居民点进入休眠期，我们失去资源供应。"副官的报告引起一阵恐慌。参谋长不禁又点燃了一支烟。是啊，战斗持续到最关键的时刻，我望着[illegible]着有发狂的战士们吧，该是反击的时刻了

"让守卫居民点的机甲[illegible]修理，在路口架设六座炮台。"

"我们的资源不足。"参谋长不得不向我报告这个坏消息。

"切断雷达和所有非战斗部门的电源，卖掉多余的电场。"我注意到副官用疑惑的眼神盯着我，"只能这样了，传达命令吧！"

"是！"参谋长不安地问："一定要这样做么？"

"敌人并不一定比我们好过，他们的居民点一定也进入休眠期了。死撑着基地的多余单元是愚蠢的做法。哈，敌人一定会这样做，所以他们的机甲一定停止生产了。现在我们要取得更多的居民点控制权。"

"不进攻基地吗？"副官问了一句。

"我们的力量还不足。不要低估对手，即使他们已经外强中干了，但瘦死的骆驼比马大，敌人基地的防御力量一定还很强，冒然冲进去是会吃亏的。但他们一定无法维持基地外的大面积布防。我们集中优势兵力，把这些烦心的巡逻队先吃掉。战斗会继续下去，扩大我们的成果。是时候了，让我们的战士出发吧。"

"明白！"副官坚决有力地回答，"所有机甲[illegible]！"

"不！不！"我打断了副官的命令，"16架，4×4编组。"

"我们有20个战士。"

"不论任何时刻，基地都需要战斗机甲的力量，留五分之一的兵力作为第二梯队。"16个勇士在路口集合，奔赴战场。



"报告，路口6座炮台已经建成，随时可以战斗。"

"留下2个工程兵，让其余的跟蜂刺战斗队去占领居民点。"

"明白！"

相持阶段已经过去了。用4个战士的代价换取了对居民点的绝对控制权，这是值得的。居民点陆续恢复正常状态，资源不断地供应上来。该是全面反击的进候了

又有16架机甲加入蜂刺战斗队，替回在敌基地附近警备的10架机甲。（在敌人的反扑中，又损失了数个战士。）等到这10架机甲修好时，蜂刺战斗队的阵容已经扩大到36架机甲。

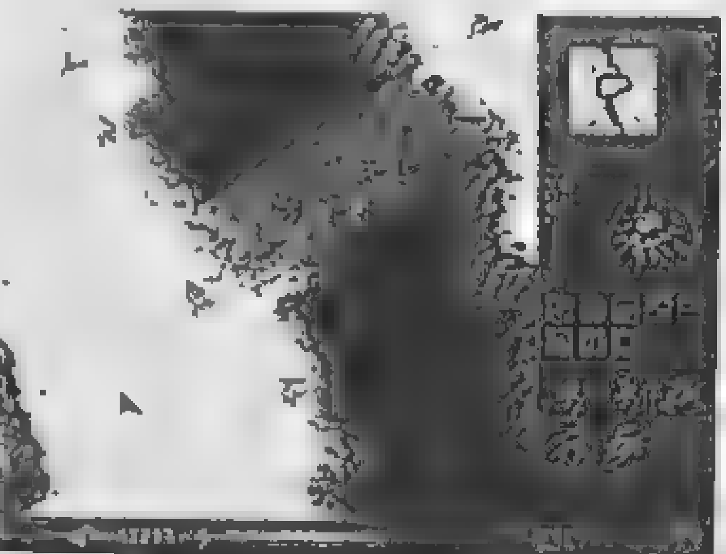
秋天的蚂蚱，没几天蹦头了。我们去收拾他。

"第一战斗梯队，不惜任何代价，冲入敌人基地，打掉敌人的电场。第二梯队，准备增援。第三梯队，集合！"

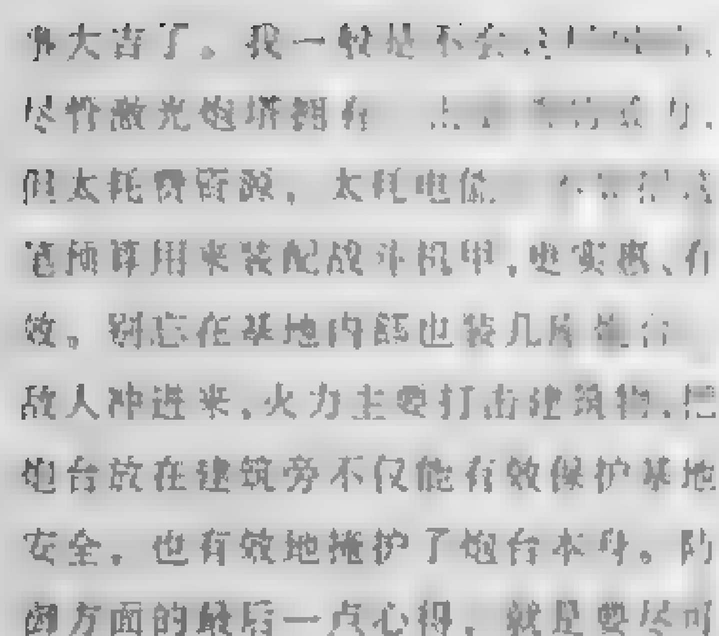
我们的战士是勇猛的，第一梯队的16架战机一举击毁敌人的全部电场，敌人的防御系统彻底瘫痪了。第二梯队冲了上去，直接打掉敌人本部。敌基地内一片混乱。第三梯队冲进去时只是扫荡敌人的残余部队。战斗部队以迅雷不及掩耳之势，猛烈地消灭了所有敌人。我松了口气，任务完成。

任何一个任务都是艰巨的，与数量庞大的敌人周旋，在防御和进攻上都要费点脑筋。纯粹拼数量的呆板战争我是不喜欢的。如果一场战斗下来伤亡统计中你的损失高于敌人，那么即使全歼敌人也是失败的。我个人认为把敌我双方的伤亡比例控制在5∶1到3∶1的范围内打击才算有效。如果利用地形因素和战斗技巧，让机甲做到以一当十，那种策略决胜的自豪感绝非战斗中的火爆所能替代。

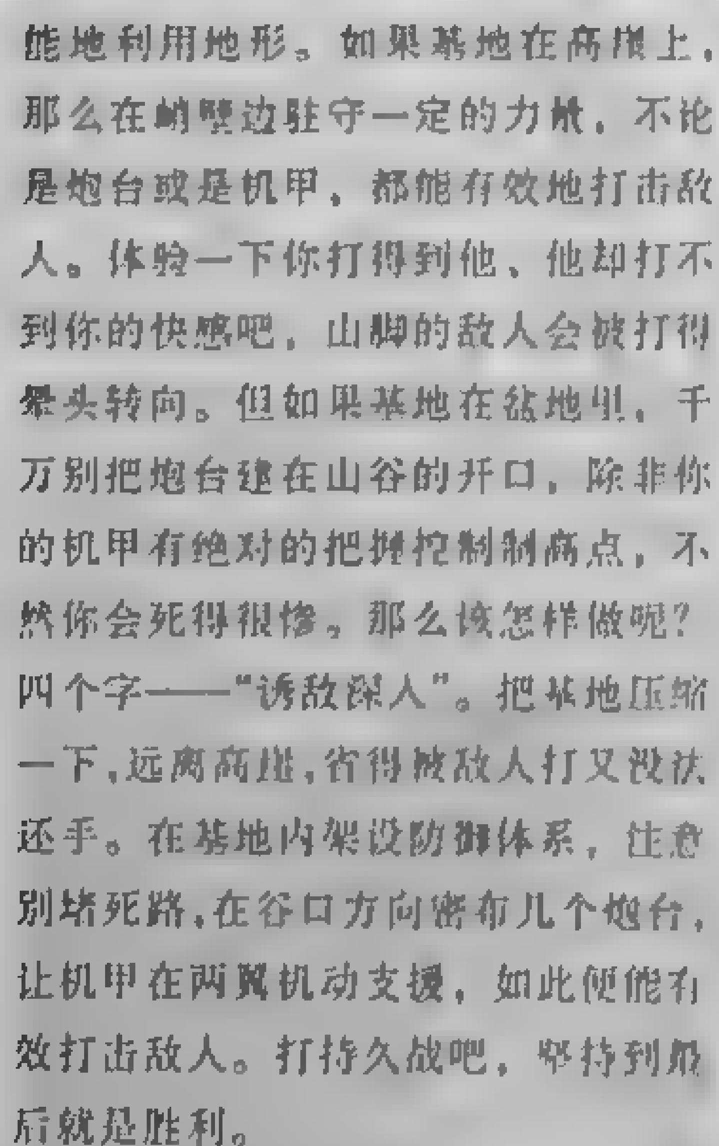
战役初期我方处于小米加步枪的阶段，在防御上不可能投入大量兵力，那就只能强化防御体系了。炮台虽然火力不算很强，但坚固持久，在路口半圆形地布上几个，把火力的交叉点计



算好，那么五六个炮台的火力足以应付突发情况。条件允许的话再建两三个导弹发射器，自动寻的导弹发射快、打击准，对付敌人的快速部队很有效，但装甲防护力弱，只好把它们建在炮台的后面。战役后期，如果有必要加大防御力度，再建一两个激光炮塔就万



事大吉了。我一般是不会[illegible]，尽管激光炮塔拥有[illegible]，但太耗费资源，太耗电能[illegible]倒插算用来装配战斗机甲，也实惠、有效。别忘在基地内部也装几座炮台[illegible]敌人冲进来，火力主要打击建筑物，把炮台放在建筑旁不仅能有效保护基地安全，也有效地掩护了炮台本身。防御方面的最后一点心得，就是要尽可能地利用地形。如果基地在高坡上，那么在峭壁边驻守一定的力量，不论是炮台或是机甲，都能有效地打击敌人。体验一下你打得到他、他却打不到你的快感吧，山脚的敌人会被打得晕头转向。但如果基地在盆地里，千万别把炮台建在山谷的开口，除非你的机甲有绝对的把握控制制高点，不然你会死得很惨。那么该怎样做呢？四个字——“诱敌深入”。把基地压缩一下，远离高坡，省得被敌人打又没法还手。在基地内架设防御体系，注意别堵死路，在谷口方向密布几个炮台，让机甲在两翼机动支援，如此便能有效打击敌人。打持久战吧，坚持到最后就是胜利。



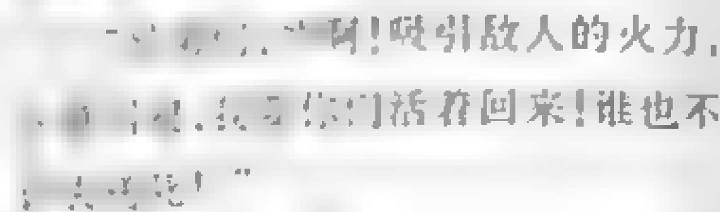
坚持到你认为该反击的时候，或是你认为有必要去骚扰敌人一下的话，那么让机甲去驰骋沙场吧。别忘了，保留四分之一的兵力，防止被敌人抄了老家。千万别告诉我，你所有的兵力都无法在局部战争中做到相对的数量优势，真这样的话你最好再忍耐一会儿。

我认为《铁甲风暴》中有三个设计使游戏更贴近于现实战争[illegible]计模仿；二、机甲自身的高智能[illegible]

[illegible]

地点。为了达到多种目的，[illegible]，工厂里的战斗部门便产生了[illegible]多种有效的模拟装配在一起，使机甲的生命、装甲、速度和价格达到特定的使用价值，以担负不同的使命。我一般把部队装配成五大单位：1. 侦察部队；2. 战斗部队；3. 防御部队；4. 工程部队；5. 占领部队

侦察部队的使命就是打开地图的阴影，了解敌人的兵力分布和基地规模。我一般是把火神装在游骑兵或迅猛龙上，同时安装低级别的运输身体，因为我只需要他的速度，既不用生命太高，更不用装甲过重，生产的价格也便宜。不怕被干掉吗？当然有一定的风险。但速度是侦察部队生存的唯一保证，是否能有效地存活，主要看你这个总指挥的操控能力了，既要探开地图，又要灵活地避开敌人。“啊？！什么？你的鼠标球被卡住了！那……他们只好把生命交给上帝了。”



战斗部队是我最有调度心得的一支劲旅，放到后面慢慢讲

防御部队的高生命、厚护甲以及强大的武器都使他们价值不菲，谨记他们的使命是配合防御体系作防守而不是独立战斗，所以要注意是否能做到灵活支援而不需要太多的数量。他们与防御体系的区别在于防御部队是可移动的。(废话，炮台要是能跑，我个用炮台！)那么他们的价值体现在哪里呢？不如我们去观察一下他们在战线上的行动。

“报告防御司令，敌人的炮火个招呼咱们兄弟了，炮台的压力已经被我们接了下来。我们！哈哈，又没打中！”

“轰！”

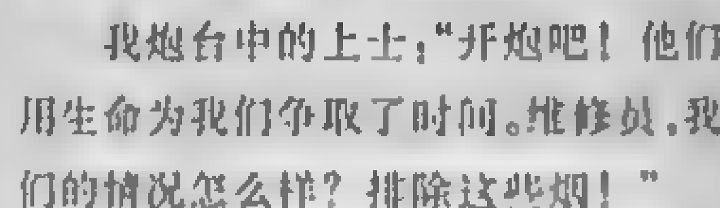
“啊，我负伤了！”

[illegible]

[illegible]，我们有此[illegible]

“[illegible]啊！吸引敌人的火力，[illegible]，我[illegible]们活着回来！谁也不[illegible]”

敌炮手：“看，这帮兄弟真够火的！”



我炮台中的上士：“开炮吧！他们用生命为我们争取了时间。维修员，我们的情况怎么样？排除这些烟！”

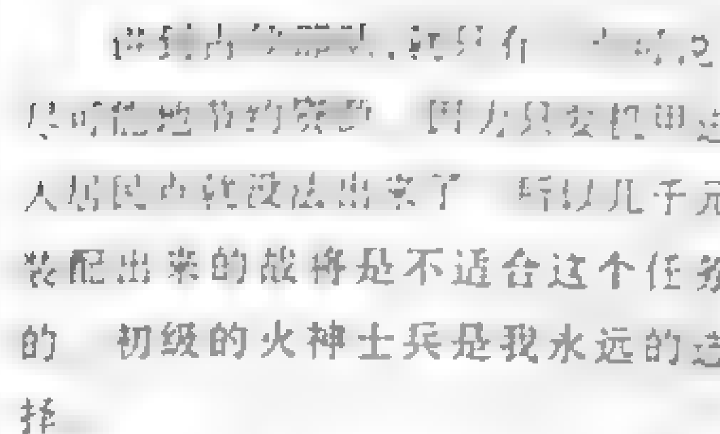
我方维修员：“报告！炮台维修完毕，恢复正常。”

上士：“好！开火！把这群混蛋轰回老家去！”

又一批敌人被消灭了。防御司令下达备战命令：“全体防卫将士注意，进修理站大修，我需要你们生龙活虎，随时准备迎战下一批敌人。炮台加紧维理。这一战打得不错……”

是这样的，防御部队的灵活机动使损失尽可能地降低了。必要时，他们也能冲出去吃掉小股散兵游勇。作用可不小啊！

工程部队就是工程建筑兵。他们的作用是显而易见的。虽然没有战斗力，但我想任何人都不会小看他们。时间就是生命，所以不要吝惜那一点点资源，多装配几台，用高速动力部件，搭配胖子Ⅱ或胖子Ⅲ，尽量节省时间，不要让你的生命耗费在等待中。还有一点作用就是在资源极度缺乏时，我将他们中的一部分划归占领部队。



[illegible]，就只有[illegible]，尽可能地节约资源。因为只要机甲进入居民点就没法出来了。所以几千元装配出来的战将是不适合这个任务的，初级的火神士兵是我永远的选择。

最后，我们来讨论一下战斗部队。

嗯，有点渴了，响木拿来，我们下回分解。

“砰！”

“哎呀，别打！总该让我歇一下吧，喝口茶总可以吧！”

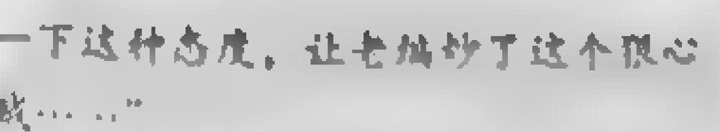
“给你！”

“那么凶干嘛？茶要慢慢地品。小编，你这茶蛮好喝的嘛……”

“喝茶没问题，这几行字不给钱！”

“啊——！太狠了！”

“嗯，各位看官，我们言归正传。小声地：你们也全是游戏迷，来封信批



一下这种态度，让老编抄了这个狠心贼……”

“还敢废话！”

“不敢了！不敢了！”

“废话太多，都不给钱！”

“啊'……算过门可以吗？”

“这也是废话！都一百字过去啦！”

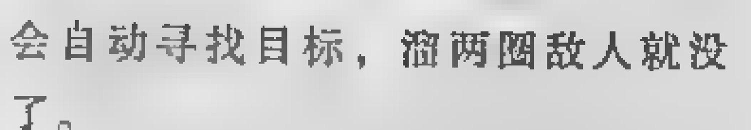
“现在想骗点儿稿费真难……”

战斗部队的价值就是在前线上尽可能地取得优势，一举压倒对方。(废话！)错！！！这可不是废话，是战术。德国的闪电战为什么能够在短短一个月内踏平法国呢？都认为一个月很长！比较一下，我们打一个游戏用多少时间，一个月又能打爆几个游戏，明白了吧。正确的战术在战争中起到决定性的作用。与敌人拼数量是不可取的，德国的兵力永远不可能与英法联军在马其诺防线上来场大会战，所以德国人选择了比利时。在局部战役的进攻点上取得数量上的优势，一举压倒对方。德国的进攻部队比比利时守军强大好几倍，突破过去比从马其诺过去要现实得多。策略游戏之所以这样吸引我，就是因为它能调动我体内的战斗因子。我可是个战争狂！(废话！)好吧，我承认刚才那句是废话，但我的战斗理论并不是废话。要想完成任务，可不能与敌人硬拼。要充分应用游击战和闪电战。这两种战法的本质是相通的，就是在局部战役的进攻点上，取得数量上的优势，从而一举打垮对手。

讲到具体的操作，我们就要好好利用一下“奥世”为我们提供的机甲高AI了。说到机甲的高AI，你有没有遇到过这种情况：你派了一批部队去攻打敌人的采矿厂，而敌人也同时派了一批部队偷袭你的大本营。两支部队在平原上不期而遇了。双方士兵荷枪实弹，战斗一触即发，但为了完成使命却擦肩而过，双方就好像不认识一样，把敌人当作地形中的障碍物绕道而过。遇上这种情况，我伤心得欲哭无泪，我的士兵也太傻了！但在《铁甲风暴》中，这种事情是永远不会发生的。双方不期而遇，战火会瞬间响彻天地。脚步不停，双方相错而过，活下来的继续去完成使命，战死的也会拉一个垫背。“别让我见到，否则扁你！”每个机甲都敬其为宗旨。这样有血性的战士，让我打起来过足了瘾。机甲的高AI使战斗部队不显僵硬，灵活机动性好，战场生存能力高，移动中进攻性强。我的战斗经验全靠机甲的自身高智能。



所有的武器，我最钟爱蜂刺Ⅱ，它虽然价格不低，但打击速度快，破杀力高，且不用考虑打击提前量，自动寻的导弹打了不用管，百发百中。我的“蜂刺战斗队”采用4×4编组，16架机甲，32管导弹发射器，有瞬间摧毁一切的威力。16架机甲的兵力虽然与敌人的总兵力相比并不算多，但在局部战场上，打击敌人在基地外布设的巡逻队就占有绝对优势。遇上敌人的大股兵团也能打能收。在战斗中以一当十，连攻击命令都不用给，从敌人旁边走过去，一排排的导弹就把敌人立刻轰上了天，比一个个下命令去包围还要简单有效。敌人的防御体系相当庞大，但有一个致命弱点，它们全部排在外围，只要被打没了电场全成哑巴。冲进敌人基地后就不用与敌人周旋，让你的机甲在里面溜两圈就行了，他们



会自动寻找目标，溜两圈敌人就没了。

“讲了这么多，相信各位看官以后不会再在适中难度里战斗了吧！”

“对，听了你的，我们只能打简易难度了。”

“噢？这样啊，至少有点改变，嗯……有几个兄弟约我去打联网，我先溜，阿多尼亚的命运就交给你们了，BYE！”

编辑/忍俊不禁的PC兔子

横扫千军

■文/李响

多年以后的银河系终于拥有了片刻平静，CORE 帝国统治着这里。但好景不长：帝国的领导人偏执地认为，自己的种族是最高等的，因而对其它种族任意奴役、屠杀。有压迫就有反抗，一些饱受迫害的种族组成了 ARM 组织，以游击战的方式阻击 CORE 帝国的部队。战斗持续了数百年，但始终没有分出胜负。这时，由于长期战火，各星球已成为一片焦土，人员伤亡殆尽，只剩下残存的机器人部队还在激烈交火，难道只有双方完全毁灭，战火才会停息吗？

自 1995 年《命令与征服》问世以来，即时策略已成为电脑游戏的时尚，而《横扫千军》的出现则使即时策略游戏展现了些许新意。它那精致的 3D 地形，电影配乐般的音乐，激烈、火爆的战争场面，复杂、曲折的胜利条件，使玩者兴趣大增，是不可多得的好游戏。

ARM 武装简介

指挥官(THE COMMANDER)

最强的战士，拥有威力最强大的武器“D-GUN”，有建设己方建筑的能力，且能为己方战士补血，还可占领敌方的建筑，一旦被击毁即 GAME OVER。

一级机器人：

步兵机器人 PEEWEE，装备两挺机关炮，速度极快，防护较弱

炮兵机器人 HAMMER，火力中等

火箭机器人 ROCKO，装备导弹，射程远，可以防空

防空机器人 JETHRO，防空效果强于 ROCKO



二级机器人：

侦察机器人 ZIPPER，速度最快的机器人，造价便宜，火力适中，主力部队

重炮机器人 FIDO，射程极远，威力极大，可给敌方基地造成毁灭性破坏

电能机器人 ZEUS，电能枪威力不低，可惜射程太近，只能直射。

一级战车：

快速攻击车 JEFFY，可以忽略不计。

快速攻击坦克 FLASH，速度极快。

导弹车 SAMSON，可对空攻击。

中型坦克 STUMPY，初期主要战力。

二级战车：

重型攻击坦克 BULLDOG，游戏中的最强坦克，价格较贵

水陆两用坦克 TRITON，可横渡江海，无法在水中开火，性能价格比较佳

自行火炮 LUGER，威力惊人但防护差

重型火箭车 MERL，炮火威力可与战列舰相比，无近战能力，需小心保护。

全地形攻击车 SPIDER，可适应各种地形，但攻击力奇差无比。

一级舰船：

摩托艇 SKEETER，除了价格便宜，一无是处。

驱逐舰 CRUSADER，装备声纳和鱼雷发射器，是主要的反潜武力，装备有中型火炮以对付敌人舰只

潜艇 LURKER，可用于阻击敌人大型水面舰只

二级舰船：

导弹护卫舰 RANGER，海军的对空主力，也有对地、对舰的火力

巡洋舰 CONQUEROR，超远程大炮威力不小，装备鱼雷以对付潜艇

战列舰 MILLENIUM，海上王者，无对空、对潜能力

一级飞机：

侦察机 PEEPER

战斗机 FREEDOM FIGHTER

轰炸机 THUNDER

以上飞机火力极差，一般用于侦察

二级飞机：

攻击机 BRAWLER，永不停息的炮火令任何敌人胆寒，二十余架即可扫平敌人大型基地

隐形战斗机 HAWK，速度奇快，并且不会被敌人雷达发现。



隐形轰炸机 PHOENIX，用来实行强力轰炸。

鱼雷机 LANCET，对舰攻击兵种

任务 1: A HERO RETURNS

敌人包围了我方阵地，夺回它！由于是第一关，敌人并不强大，我方基地在正上方山中

任务 2 CORE KBOT BASE DESTROY IT!

进攻敌人的前哨阵地，摧毁敌人基地全部设施就可过关

任务 3: SPIDER TECHNOLOGY

营救被围的我方部队，本关要全力营救上方的四只 SPIDER，救回一只即可过关

任务 4 CORE CONTAMINATION SPREABS

攻击敌军的阵地，消灭全部敌人即可过关。

任务 5 THE GATE TO THAIASSEAN

摧毁全部敌人并占领银河之门，这关第一次出现了海军，银河之门在左下方小岛上，敌人很疯狂，要小心

任务 6 BEACHHEAOL ON THAIASSEAN

建立造船厂并消灭敌人海军，给 CORE 军一个迎头痛击。这一关立足相当困难，敌人的舰只很多，一定要稳扎稳打，要在岛上方布置一支潜艇部队，对付敌人的战列舰，注意，敌方并没有建立基地

任务 7: THE DEFENSE OF LAVAB HARBOR

阻击敌人舰队，消灭 CORE 方的舰只。这一关看似简单，实则难度不小，一定要多造导弹塔，因为敌人的空中攻击很凶，小心敌人战列舰。

任务 8: THE GATE TO TERGIVERSEN

摧毁敌人基地，占领银河之门，此关一开始即面临建设空间不足的问题，如何利用有效的空间是取胜的关键，这一关的敌人很强大，经常发动进攻，要作好消耗战的准备，银河之门在大岛的中央。

任务 9: THE HYDVATION PLANT

占领 HYDRATION PLANT。这关无法建造车辆和机器人，只能依靠空军作战，敌人不多，难度不大，目标在出发点正上方

任务 10: THE BROMID MAZE

消灭全部敌人，开始时，我方部队被分割为两部分，应迅速会合，本关可以制造 BRAWLER。

任务 11. THE GATE TO BARATHRUM

摧毁敌基地并占领银河之门，银河之门在右上方，本关可以制造 BU-LLDOG 和 MERL

任务 12: BARATHRUM

占领敌高级提炼厂，本关地形对我方不利

任务 13 LANDOWN'S INTERFACE

消灭所有敌人并占领高级提炼厂，注意，敌方基地地势较高，我方陆军无法直接到达，只有依靠空运。

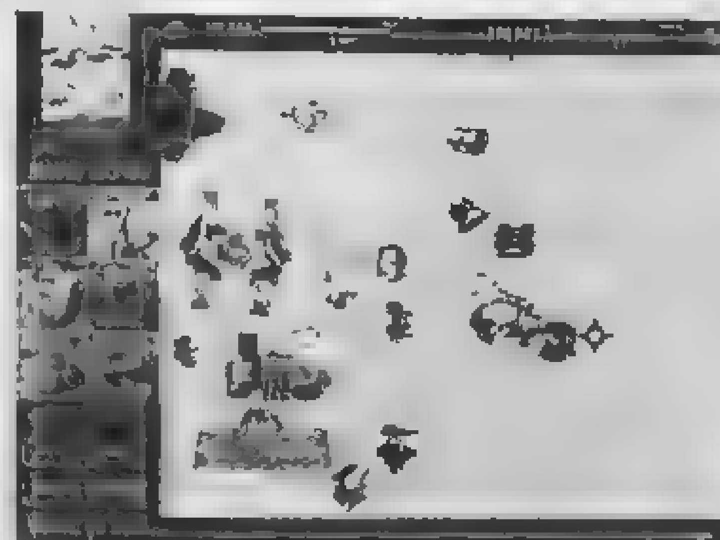
任务 14: THE HEAT INCREASES

消灭全部敌人，占领银河之门。本关起始点附近即有一眼天然气井，可建立高能电站，难度不高，建造十余架 BRAWLER 和 4 到 5 架 HAWK 即可，利用它们到各处消灭敌人后，银河之门唾手可得。要小心敌方的 GAAT GUN，银河之门在右上方。

任务 15: ROUGPELT

占领敌人高级雷达站，此关无法制造任何部队，只好孤军奋战，俘获敌人部队是个好办法，目标在左下方。

任务 16. STOCKPILE AT THE ABUTMENT



这一关的地形同 13 关，难度反而略有下降，如果制造二十余架 BRA-WLER，便会发现敌人根本不堪一击。本关可以建造终极兵器 BIG BERTHA，与高级雷达站配合可以轰

炸地图上的任何地点

任务17. FORTRESS AT BROGBAU'S ISLE

占领 SILENCER，这一关看似复杂，其实只需占领环岛上的 SILENCER 即可。

任务18. VENGEANCE!

袭击 CORE 军的基地，我方兵力占绝对优势，不出三分钟便可过关

任务19. THE MOTiEN RAMP

占领最后的银河之门，相信来到这里的玩家已无所畏惧，敌人的防守并不牢固。

任务20: DUMP

追击 CORE 军的残部，此关没有铁矿，只能收集废铁。一开始，敌人的机器人部队猛烈进攻以掩护坦克部队逃跑，顶住几轮进攻以后集中所有部队全力追击。可以派行动最快的部队堵在画面最上方。

任务21: WELCOME TO CORE PRIME

进攻 CORE 的要塞，消灭所有敌人，难度较低，让敌人尝尝 BRAWLER 的威力。

任务22. BATTLE FOR COORDINATE 6551:447

军事要塞第二层，很简单，消灭全部敌人后让指挥官站在最上方的圆盘状物中央即可。

任务23. CROSSING AQUEOUS BODY 397

军事要塞核心就在眼前，跨越化学污水形成的海洋，胜利必将属于你。敌人的最后一道防线，难度可想而知，敌人的实力雄厚，不要掉以轻心，沉着应战。

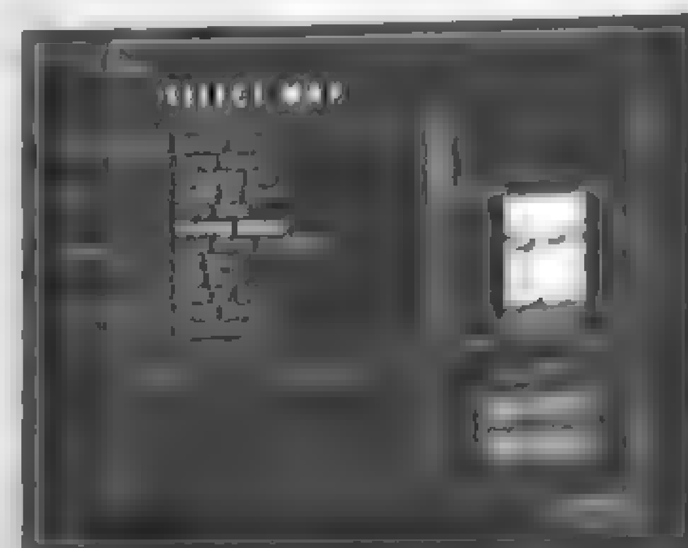
任务24: BREAKTHROUGH TO CENTRAL CONCIOUSNESS

随着最后一道防线的失守，敌人已没有退路，只能进行最后挣扎。这一关敌人进攻非常猛烈，一定要多建激光塔，消灭全部敌人后，让指挥官站在圆盘状物中央可过关。

任务25: CORE PRIME APOCALYPSE. FREE AT LAST!

ARM 方的最后一关，摧毁一切！最后一关的难度不用多说，想尽一切办法取胜吧。

CORE 武装简介



指挥官(THE COMMANDER)：

冷血杀手，装备 D－GUN

一级机器人：

步兵机器人 A·K，火力逊于 PEE-WEE

防空机器人 CRASHER，有对空战力；

火箭机器人 STORM，对空能力略低

二级机器人：

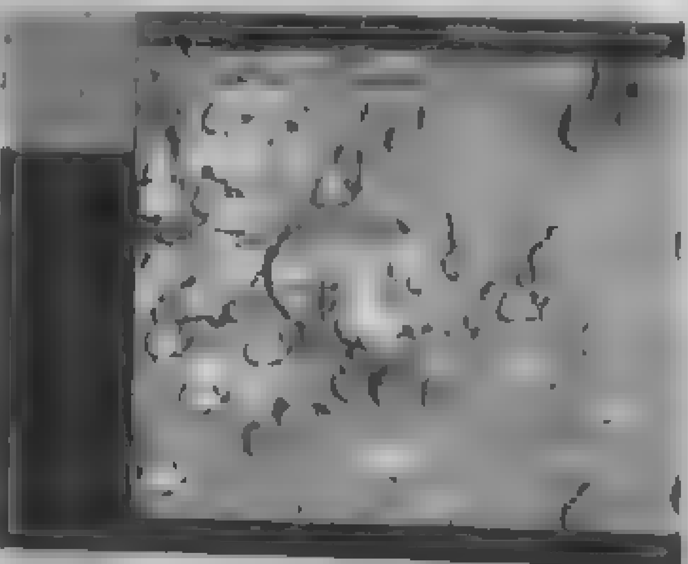
喷火机器人 PYRO，摧毁建筑物效果不错

重型炮兵机器人 THE CAN，火力极为强大，防护好，机动力差。

一级车辆：

侦察车 WESEL，防护很弱

轻型侦察坦克 INSTLGATOR，探路最佳，选择导弹车 SLASHER 对空对地均



可，但防护较弱。

中型坦克 RAIDER，CORE 军中坚。

二级战车：

自行火炮 PILLAGER，威力不及 BULLDOG。

水陆两用坦克 CROCK，因成本低可批量生产

重型火箭车 DIPLOMAT，射程在 CORE 军中首屈一指

超级坦克 GOLIATH，号称"超级"，实际效果差强人意

一级舰船：

侦察船 SEARCHER，虽然很弱，有时能发挥奇效

驱逐舰 ENFORCER，主要对潜武力。

潜艇 SNAKE，对敌水面舰只很有效。

二级舰船：

导弹快艇 HYDRA，有对空攻击能力。

巡洋舰 EXECUTIONER，远程攻击敌人基地效果极佳，可用深水炸弹反潜。

战列舰 WARLORD，射程很远，威力强大，无对潜能力，对空效果不佳。

一级飞机：

侦察机 FINK

战斗机 AVENGER

轰炸机 SHADOW

二级飞机：

攻击机 RAPIER，攻击力不低，射速慢

隐形战斗机 VAMP，空中霸王，对地效果较差

隐形轰炸机 HURRICANE，威力较大，并且装备激光武器，对付敌人空中兵力

鱼雷机 TITAN，有对舰武力

任务1. THE COMMANDER REACTIVATED

CORE 帝国在与 ARM 军的战斗中失利，指挥官被俘。幸运的是，CORE 军残存的小股部队在一次偶然的机会中得知了指挥官被关押的地点

本关部队数量有限，因此不可贸然进攻，指挥官在出发点左侧建筑物上。

任务2: VERMIN

修建一个车辆厂，消灭 ARM 军。这一关难度有别，建出车辆厂后造出大批轻型坦克即可进攻

任务3: AMBUSH!

营救被包围的我方部队。这关难度比较高，一开始我方部队即受到攻击，电脑控制的我方部队不会还击，要快速增援，危机时使用 D－GUN。

任务4. ENOUGH IS ENOUGH

消灭敌人部队并占领银河之门。这一关开始，选 MEDIUM 难度会与 HARD 的难度有较大区别，敌人进攻不太猛烈，较为好打；选 HARD 难度则大不相同，敌人多如牛毛，时常发动潮水般的进攻，极难抵挡，银河之门在敌人基地中央。

任务5: BARATHRUM!

进攻敌人基地并消灭敌人。这一关难度并不低，开始的两个敌兵要俘获，然后到画面下端建设，那里有两个铁矿床。敌人空袭很猛烈，要多建导弹塔，可以制造两种二级战车。

任务6: THE CLEANING BEGINS

摧毁敌人基地，这一关的难度高得惊人。敌人建设能力极强，至少要修建四座普通激光塔和两座强力激光塔及一门榴弹炮，才能抵抗敌人的进攻，S/L 大法是不可不用的。

任务7: PULLING THE NOOSE TIGHT

占领敌人高级矿场并消灭敌人同前一关天壤之别，敌人很弱，基本不会进攻。

任务8. THE GATE TO AQUEOUS MINOR

占领银河之门并消灭敌人，与上一关的翻版，但敌人增加四辆 BULLDOG，小心对付，从左上方可以找到银河之门

任务9: THE PURGATION OF AGUEOUS MINOR

建立一个造船厂并消灭所有敌人。虽然敌人没有基地，但仍然难打，一定要快速造出七艘驱逐舰。

任务10: THE GAUNTLET

建造一艘运输船，驶过敌人控制的海峡。敌人同样没有基地，消灭全部敌人后让运输船驶到画面最北端通过海峡即可。

任务11: ISLE PARCHE

俘获 ZEUS。这一关敌人海军舰只较多，要想依靠船只与敌人硬碰硬是行不通的，一定要用 RAPLER 协助海军作战。敌人唯一的 ZEUS 在燃气发电站下方，要用指挥官俘获。

任务12: A TRAITOR LEADS THE WAY

消灭敌人后将 ZEUS 运至银河之门旁，再由指挥官占领银河之门。此关难度相当大，保护 ZEUS 与保护指挥官一样重要，敌人舰只奇多，岸炮也相当凶猛。

任务13: ROUGPELT

占领敌人高级雷达站。本关一开始要迅速炸掉银河之门，消灭敌兵后占领运输机，指挥官乘运输机飞到右方大陆，消灭几个敌兵和两座激光塔，便来到需占领的目标前。

任务14. SCOURING ROUGPELT

消灭全部敌人，没有铁矿床，提炼厂效率极低，注意敌人的 BRAWLER。

任务15. XANTIPPE'S ABYSS

占领敌人 BIG BERTHA 并消灭所有敌人

这一关难度较高，应快速建起二级兵营，用 THECAN 来保卫你的基地，注意敌人的 MERL 的射程，这是敌人的大面积杀伤武器，目标在右侧。

任务16. DEPARTING ROUGPELE

占领银河之门，不必完全消灭敌人。难度绝高，无必胜要诀，需使 S/L 大法，否则游戏进度白白浪费，敌人基地在上方。

任务17: THE LOST ISLE

消灭全部敌人。此关难度高得异常，敌人居然有三个基地，一定要制造大批潜艇以对抗敌人舰队。进攻时先摧毁在左上角的敌人基地，使敌人失去空中战力。左下角的敌人基地防御很强，最好使用远程榴弹炮，最后攻击右上角的敌人基地，敌人约有十余艘战列舰，小心对付。

任务18. SLOLAM PILAGO

摧毁敌人 FUAION PLANT。敌人潜艇很多，目标在最上方的大岛中央，用飞机摧毁最佳。

任务19. THE VEBREEN FLEET

拦截敌人舰队，不要让一艘敌人船只从我方岛屿两侧通过。这一关敌人虽然没有基地，但也颇费周折，敌人共有 60 余艘舰只，哪怕放走一艘舰只便会 GAME OVER。

任务20: THE GATE TO AEGUS

占领敌人银河之门。难度不高，银河之门在敌人基地中央。

任务21: AEGUS... EMPYRREAN'S GUARBIAN

占领最后的银河之门，空前惨烈的战斗。一开始我方部队被分隔，消灭眼前的敌人以后，迅速集中到下面支援自行火炮部队。占领那里的敌人高级提炼厂，迅速建立兵营、车辆厂并升级，用大批 THE CAN 逐步推进，银河之门在中央山丘的顶端。

任务22: A BIG EMPY RREAN WELCOME

占领敌人 BIG BARTHA。指挥官单独行动，应避免与三个以上敌人同时交火，目标在出发点的正下方，即画面的左下角。

任务23: THE FORTRESS FALLS

消灭全部敌人。五十关中难度最高，敌人疯狂程度令你瞠目，笔者曾奋战七个小时才通过此关，S/L 大法会帮助你。

任务24: SURROUNDED AND POUNDED

消灭全部敌人。这一关敌人很多，但没有基地，通过不成问题。

任务25. EMPYRREAN'S FINAL STAND

消灭敌人指挥官，毁灭敌人一切，让 ARM 这个名词在宇宙中成为过去。CORE 方的最后一关，难度不说可知，制造最强的部队，不惜一切代价。

编辑/PC 兔子

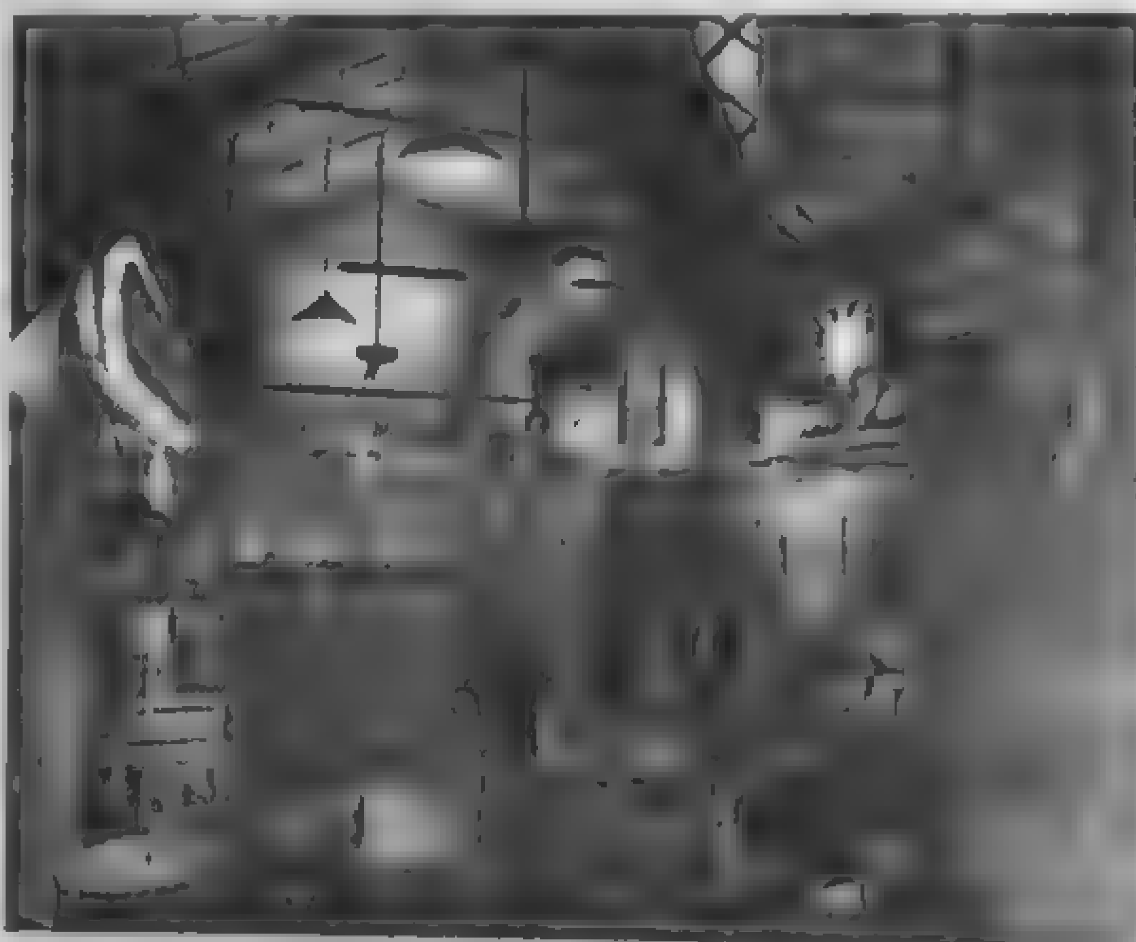
在黑暗与罪恶中徘徊——

银翼杀手 攻略指引[续]

文/陈明辉

第二章(CD2)

当麦考依在梦中熟睡时，城市的另一端，在泰瑞尔(Tyrell)公司总部的反重力实验室，胖胖的主研究员Eisenduller正悠闲地"浮"在半空——只有在这样的状态下他才感到舒服。急促的门铃声响起，门外的来访者自称是快餐店的外卖员。Eisenduller把遥控门打开，进来的是一个黑人青年。他放下手中的快餐盒，没有马上离去，却出人意料地关闭了室内的反重力装置，Eisenduller重重地摔在了地上。继而这家伙又向Eisenduller质问起有关泰瑞尔公司N6人造人的问题。两人自然是话不投机，结果越谈越僵。突然，黑人小子一把揪住Eisenduller的脖子将他提离地面，随后又把他狠狠地摔在地上。小个子掏出枪对准Eisenduller的头，正要射击，却突然发现墙上的秘密摄像机正如实记录着这里发生的一切，于是他掉转枪口向着摄像机扣动了扳机……



急促的电话铃声把麦考依从睡梦中惊醒，电话是警长Guzza打来的，他向麦考依通报了昨晚在泰瑞尔公司发生的谋杀案(Eisenduller Murder)，要求他前去调查。坐上飞车来到泰瑞尔大厦(Tyrell Building)，在电梯入口处同大楼的管理员一番详谈得到了昨晚事发现场秘密摄像机录下来的光盘(Tyrell Security)——看来黑小子虽然毁了摄像机，却忘了应该把光盘拿走。乘电梯上楼，在反重力实验室门口的地上拾起泰瑞尔公司的销售手册(Tyrell Sales Pamphlet)。仔细观察下还可以在角落里发现蜻蜓耳环(Dragonfly Earring)。嗯？！有点令人感到熟悉的地方，对了，在露西的照片上看到过类似的饰物。来到屋里，警局的调查员正在忙碌地工作，同他谈谈可以得到些信息。在房间的地板上拾起金斯顿快餐店的空饭盒(Kington Kichen Box)。搜查死者，从他身上得到雷管引线(Detonator Wire)

看来这里已经没有什么更多需要留意的了。从楼上下来，刚要出门就碰上了闻讯而来的水晶，她对这件案子也很关心。离开泰瑞尔大厦，麦考依决定先回一趟警察局，毕竟发生了这样的案件应该向头儿汇报一下。可惜很不巧，局长Guzza不在办公室，倒是他桌上的武器定购表(Weapon Order Form)引起了麦考依的注意，拿走它，谁知道以后是不是有用呢。(这里根据玩家游戏操作的速度不同可能会出现"Guzza仍在警察局"的情况，玩家可以先进行下面的情节，什么时候有空再转回来拿那张表单也不迟，记住游戏是"实时"的。)乘电梯去二楼的Esper Room，仔细扫描在泰瑞尔大厦得到的光碟发现如下证据：爆炸案嫌疑犯的照片(Bombing Suspect)、狗项圈(Dog Collar)、金斯顿快餐店的饭盒(Kingston Kitchen Box)和塑胶炸弹(Plastic Explosive)

反复出现的"金斯顿"字样引起了麦考依的注意，现在回到飞车，可以发现导航图上有了新的地点Animoid Row。还等什么，出发吧！在Animoid Row的街角把车停好，一眼就看到了不远处那个巨大的蜻蜓霓虹灯，在那下面是一家小店铺，同操着西班牙口音的女店主谈谈，她会给你"Maggie Bracelet"，收好它。拐过街角向里面走，在路的左侧是一间名为Bullet Bob's的枪械店。当年店中一只自动机枪打倒了每一个上门的顾客，所以最好还是老实点儿为妙。向穿皮上打扮的店主了解点情况，中途可能还要对这小子做一次测谎实验。一切顺利的话，最后在知道麦考依的身份后，他会提供一种新的、威力更强大的子弹，不过只有24发。不要试图在枪械店中以武力威胁店主，第一次掏枪他会提醒麦考依"少来这套"，如果不听劝阻，嘿嘿，再掏一次枪自己试试？

从店里出来向右拐，旁边是一条窄巷，刚走进去就看到里面第一家小铺正是麦考依要寻找的金斯顿快餐店。但令人失望的是，女店主看来真的什么都不知道。离开这里继续向里面走是一个吧台(China Bar)，花上几块钱喝一杯放松一下。再拐过来继续走就快到这条小巷的出口了，旁边一间店铺的门框上有一只钻石造型的彩灯，此时门前那穿黑皮夹克的家伙引起了麦考依的注意。

同他谈了没两句，这人突然乘麦考依不注意，抓过手边的相机对准我们的主人公拍了张照片。当麦考依从眩目的闪光灯照射下清醒过来时，"皮夹克"已经没了踪影。从地上拾起两张照片，一张是麦考依刚在那里喝过酒的吧台(China Bar)，另一张就是"皮夹克"刚才拍的麦考依的照片(Photo of McCoy)。冲进"皮夹克"的首饰店，用枪击开锁着的铁丝网门，跳下里屋的地道。这里简直就是一间小军火库，不过目前没有什么可拿取的。再深入一层，来到一处空地，这里的水管不断冒着热气。先到远处的出口看看，经由这里的管道可以在城市的地下世界自由穿梭。只是脚下的钢板桥被截断了，而扳手却在桥的另一侧。反身走回喷热气的水管旁，抬头向上看，麦考依注意到墙上高处有一处漏洞，墙壁上则有一架铁梯。顺着梯子爬上去，原来这个出口就是设在枪械店门前的下水道。不过糟糕的是，麦考依追捕的"皮夹克"正拿着把日本战刀在地面上等着。在这危急时刻，麦考依的好友——女特警水晶及时赶到制住了正要挥刀乱砍的"皮夹克"。

水晶把犯人带走了，麦考依决定先回警察局，一来要分析一下刚刚得到的两张照片，二来也有些问题要讯问"皮夹克"。在警察局的分析室，检查手中的两张照片。在那张"China Bar"的照片上发现了如下线索：吧台的秘密摄像机(China Bar Security Camera)和动物店谋杀案嫌疑犯的照片(Izo's Friend)。在那张有麦考依的照片上，远处背景中那名背对相片的男子，他的右手引起了麦考依的注意，发现了一个"Strange Scale"。趁热打铁，再去一次China Bar，同吧台的胖老板仔细谈谈，得到"China Bar Security Disc"。拿到新光盘，又回到警察局，再次扫描，发现下面这些线索：Izo("皮夹克")的照片，另外，最令人吃惊的是竟然在这张照片上发现了Guzza警长，他在那里做什么？

没什么可做的了，乘飞车赶往地图上新出现的DNA Row。(存盘，下面的一段操作小有难度。)进入街道左侧的Dermo Design，赫然发现一名学者打扮的人(事后知道他叫Moraji)被锁链扣住手腕锁在了里屋的门框上。闲话少说，救人要紧，用枪射击Moraji的手腕打开锁，迅速转身跑出门(跑到屏幕的左下角)，因为麦考依发现房间内被放置了定时炸弹。不过糟糕的是，Moraji就没那么幸运了，他刚跑出门就被身后爆炸引起的气浪掀了起来。麦考依本来还试图鼓励他坚持住，但Moraji很清楚自己的伤势，那还是仔细听听他临终前都想说些什么吧。(中途还要支走一名闻讯而来的警察)。进入刚刚发生过爆炸的房间，在里面没有找到什么有价值的线索。麦考依顺着楼外的防火梯走上二楼的屋子，在一个披着红绶带的偶人身上找到"Envelope"，那个戴着高帽的玩具小丑看实有点吓人。下楼到街对面的大厦去看看，同里面的胖家伙对话直到他无话可说为止。出了大楼向右拐走进旁边的大街，这里有一座看起来废弃已久的大剧院，乘电梯上到二层，进入右手的房间，站在门庭中看看四周，这里的分支还真不少，先熟悉一下吧。进入一间有电脑的房间，先接通地上的电源插座，然后从电脑台上拿走"DNA:Sebastian"。辗转来到四处漏水的浴室，麦考依凭直觉感到很不对劲，顺着浴缸旁的梯子继续向上，刚一爬上去，只见眼前人影一晃就没了，(鬼屋魔影?)还等什么，追!前面转过弯就追到了书房，前无去路，那家伙跑到哪里去了？突然，麦考依发现书柜右侧的一排玻璃是可以击碎的，敲掉这些玻璃，顺着书柜的木格爬上去，这样就上到了剧院的屋顶。糟糕，中埋伏了，那个杀死泰瑞尔公司研究员的黑小子正在楼顶等着呢……

(过场动画……)

房间里只剩下麦考依一个人了。先移动到窗口，借助窗台上锋利的边角磨断捆绑自己的绳索，终于自由了。不过，危险并未过去，赶紧行动。在屋角的地铺旁捡起一张照片"Moonbus"，在被子上拿走"Hysteria Token"，当然还有那个最显眼的玩具娃娃(Rag Doll)。从屏幕左下角的出口离开，原来这里是一家廉价旅馆，前台有个男人正在和老板说话。走进四边镶着红灯的门，在台灯下的柜子里找到"Holden's Badge"，然后从服务台的左侧出去。大门口有一辆废弃的小汽车，从车上找到的证据看，这就是曾在"动物店谋杀案"现场出现过的那辆车。在驾驶室里找到"Lichen Dog Wrapper"。从屏幕的左侧出来，终于回到了停放飞车的地方。回到警察局，麦考依急忙分析刚刚得到的照片。一共

有四个线索值得注意：照片右侧的块飞船残片（Moonbus Reflection），动物店谋杀案的嫌疑犯 Clovis(Clovis At Moon)，杀害泰瑞尔公司研究员的嫌犯 Sadik(Sadik At Moonbus)，还有……人哪！这是什么，麦考依自己的照片（McCoy At Moonbus），可是怎么会?！

坐上飞车直奔"Nightclub Row"哇！这里原来是红灯区。先走进右侧的酒吧，里面有个穿红衣服的人有些面熟，想起来了，曾经在"苏记"餐馆见过他。同他谈话，不过态度却不太好，他似乎是这家 Club 的节目主持人，跑到台上把麦考依损了一通后转身就跑。麦考依急忙追到门外，这小子正站在街上。考虑了一下，麦考依决定还是不向他射击，果然这一举动赢得了"红衣人"的好感，他贴近麦考依低声说了几句转身向地铁站走去。走进对面的另一间酒吧，里面乌烟瘴气，空气混浊不堪，在舞台旁看场子的打手看起来很凶悍，所以在这里千万不要掏枪。屏幕左侧的大转椅看着有点古怪，麦考依想坐上去试试，可是舞厅的打手就是不允许。得动动其它的脑筋。走到舞台前同在上面表演的舞女随便聊聊，果然打手见此情景慢慢地走了过来，抓紧这个机会赶紧坐到大转椅上。原来酒吧后面竟然别有一番洞天。同穿着红色背心的侍者交谈，他告诉麦考依，在更里面的一间大厅他们这里最红的一名舞女正要开始今晚的表演。说完，侍者转身离去，过了片刻里面传来大声吆喝，麦考依知道好戏就要上演了。

里面的大厅比外面大了数倍，高台上一名舞女正在起劲儿的扭动着身躯。她的装扮十分引人注目——活象一只大蜻蜓。节目刚一结束，麦考依急忙跑进屏幕左侧的出口，拐了两个弯，原来这里是演员的化妆室。离近了麦考依才看出来，原来这个女演员就是在 China Bar 的照片上曾同 Clovis 在一起的女人。同她详细谈谈，没说几句她突然推了麦考依一把夺路而逃。从旁边桌上的花瓶中找到一封信（Dektora's Card）

乘车去 Hysteria Hall，先进旁边的租车行，麦考依想打听一下那辆"动物店谋杀案"的车是什么人租的，不过坐在轮椅上的店主没能提供太多的信息（在这里不要掏枪，否则对话的内容将有所不同）。出来再和大街上的两位老人聊聊。走进街边的电子游戏厅，麦考依一眼就看见了正在玩游戏的露西不过这小姑娘还真不好对付，竟然喊起警察来，麦考依本身就是警务人员，有什么好怕的。可是，闻讯而来的警察怎么看上去一身邪气，突然乘人不备狠狠打了麦考依一警棍，我们的主角又被打昏了过去……

（过场动画……）

和水晶一起回到电子游戏厅，露西竟然还在里面，她一见麦考依又回来，一言不发扭头就跑。麦考依和水晶分头追去。麦考依从屏幕右侧的门刚一出去，恰好看见水晶将露西逼在街角，水晶的枪实在是太快了，还未等麦考依出声制止，露西已经倒了下去……

［未完待续……］

编者注：为什么我们这篇攻略姗姗来迟？陈明辉！过来说话！！！算了，这家伙正苦衷着脸印证攻略呢。由于这个游戏在不同顺序、不同对话、不同的游戏速度等因素的影响下会出现许多不可预料的情节分支，所以，完全描述这个游戏大概是个"Impossible Mission"。由于作者"不是最好不出手"的怪癖，(这个时代还有这种人?！)在经过多日苦练之后仍是无奈，所以，这篇单线程攻略就继续下去吧，各位从中能够得到的，应该是许多解决问题的参考原则。

编辑/PC 兔子

（CD2 线索图片）



神话：堕落之神

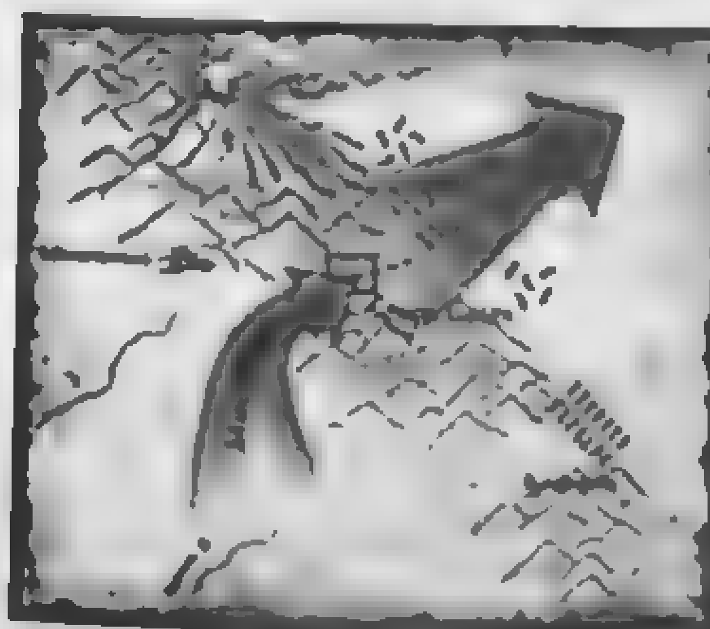
■文/天骄创作室
童放

第十三关　赛文哥茨

十二月七日　星期日　赛文哥茨地区

沃切尔军紧紧追杀罗宾的残部，现在他们已来到赛文哥茨地区，而我们正在这里歇脚。沃切尔与迪塞弗军在塞文哥茨的狭长地带中遭遇并自相残杀，遍地留下奄奄一息的伤员和尸骸。情况真是糟透了，看来这里将没有一个活口留下。

我不知道沃切尔为何要攻击迪塞弗，除非他在歇弗曼镇发现了一些什么东西。一位老战士告诉我说他们在12年前为战神作战时就已反目成仇，那一战沃切尔几乎全军覆没但终于击败了对手。我有一种预感，昔日的事情将再现



可是不管发生了什么，有一点是无疑的，我们正处于战场边缘地带，而且沃切尔的下一个目标就会是我们。我顿时觉得自己运气非常好：幸亏他那只该死的断手没有放在我的身边！

由于火山爆发的原因，赛文哥茨在整个冬季一直处于无人防守状态，所以曼尔敦要塞决定派出巡逻队重新控制该地区。里昂军的声名与日俱增，但由此而来的问题却是敌军也增加了对其的"关照"。俗话说"人怕出名猪怕壮"，说的就是这个道理。如果在赛文哥茨一带有敌人幸存的话，我相信我军一定能找到其并歼灭之。

听说因迪塞弗极端仇视人类并无时无刻不在想如何对其进行屠杀，所以每当他熟睡时灵魂就会化身为斯凯瑞派特（Scaripant）游荡在外，逢人就杀，直至清晨。看来我们非得干掉他不可。

第十七年的战事在此将画上一个句号……

本关任务： 趁敌人自相残杀之际除掉东北方迪塞弗的灵魂(斯凯瑞派特)。

战略提示： 本关的要点在于引发敌军自相残杀。进入战场即见到敌军自相残杀，于是守在一旁不露声色，坐享渔翁之利。收拾残余后，派一名战士沿低谷向北挺进，行至一丁字路口时发现东部有大批敌军，继续向北又发现在前方山谷中埋伏着另一批敌人，于是将敌人引至丁字路口东部，两对人马不由分说便打了起来，待它们厮杀完毕，我军已拍马赶到……依样画葫芦，我军同样又将东北方的敌军部队引至东南方敌军处，接着我军越过北方的沼泽，沿最北端的山脚向东行，绕过一山丘，然后将把守东北角的敌军向南引至正东方。此时，派弓箭手迅速渡过河流登上东北角的河岸，远远便望见了斯凯瑞派特在空中游荡，令弓箭手分散对其形成包围之势，然后乱箭将其射死即过关。（注意：进攻斯凯瑞派特一定要散开，否则它将使用魔法。）

第十四关　丛林之心

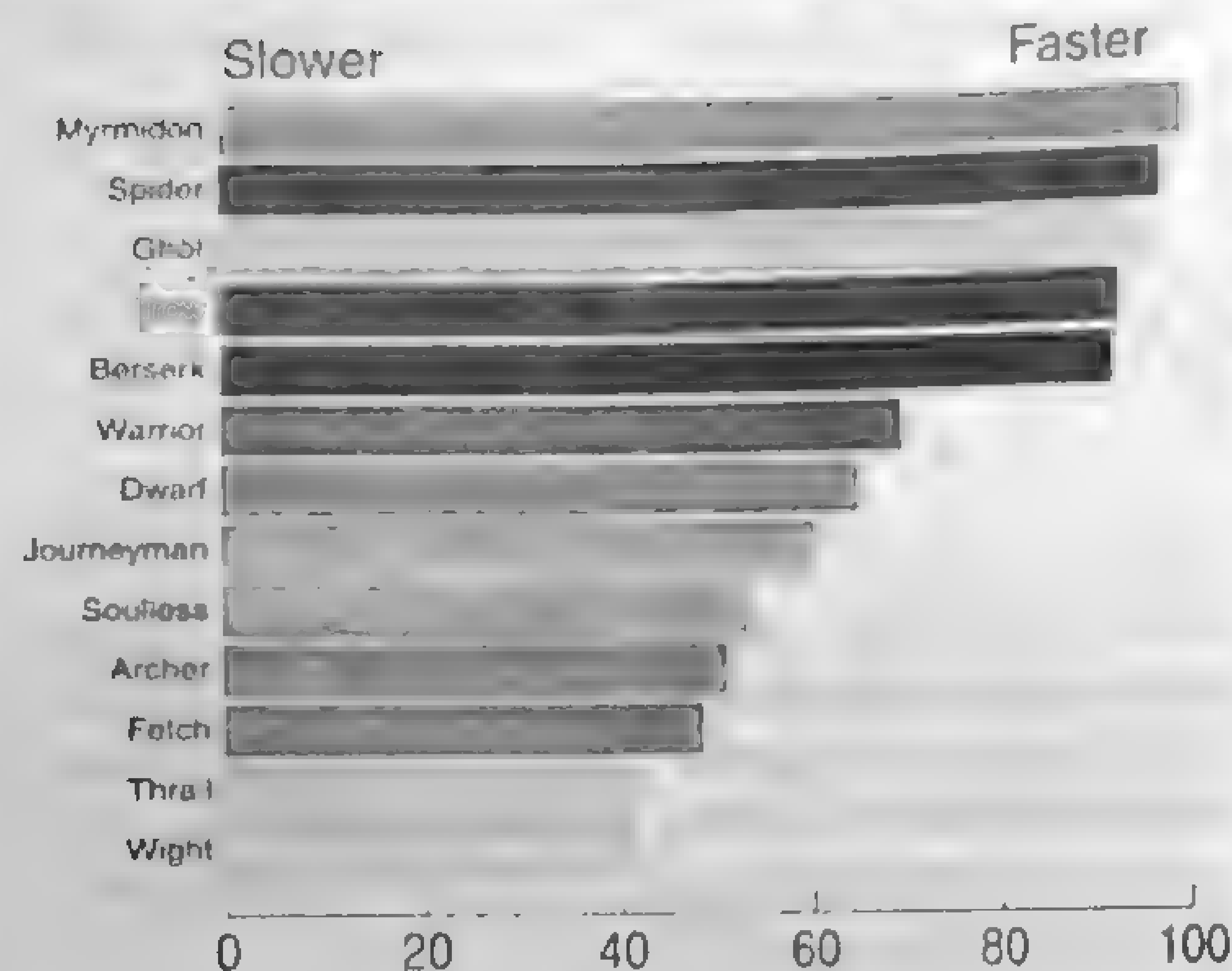
五月十九日　星期三　丛林之心边缘地带

又一个春天来临了，部队经过5个月的休整之后，里昂军再次出发。上个星期我们通过了塞文哥茨来到其东方位于克洛斯潘之上的大地。不知为何，堕落之神的军队已弃守高山一线。



里昂军单独在丛林之心边缘扎营，距敌占区非常之近。所属耐恩军团的克罗和梅杰此次跟随我军一起行动，他们试图与生活在丛林之心的森林巨人取得联系，请求他们一同抗击黑暗势力。

自从13年前赛文哥茨一役之后



我们谁也没有见过这些森林巨人。他们曾帮助我们抗击贝勒尔军达3年之久，但在第四年与其失去了联络。

我们的侦察员回来后被兄弟们团团围住。大家都兴奋异常，纷纷前来告诉我说“施伯莱德在这里，这下你的日志里又有东西可写了！”……

本关任务：找到并消灭4个敌军巨人将领，将敌人逐出“丛林之心”

战略提示：本关的任务比较艰巨，必须集中兵力消灭敌人。一开始我方即受到攻击，迅速将受攻击部队向西面我方主力部队靠拢，同时将位于西部的3名森林巨人调来同我主力汇合。此时若能将敌军的巨人引来即围攻将其消灭(若不能则可稍后一一消灭)。消灭敌人后，可发现东面有一条河，在北部和东南部各有一座桥可越过河流。建议先通过北部的石桥，注意集中狂暴战士和森林巨人消灭敌军巨人。过桥后向东行，沿路消灭敌军巨人后折向南，此时可占据一狭长的山丘，派弓箭手即能轻而易举地将山丘下的敌军尽数消灭。走下山丘，向东行至一火山口附近，会发现最后一个巨人率敌赶来，集中力量将敌巨人消灭。此时，只见一片乌鸦闪现腾然化身为施伯莱特，它手持魔石，顿时我军消失在一片迷雾之中……

第十五关　大地之心

日期不详　于腾安之中

我也不知道发生了什么事情。当我军进入丛林之心地带后，便被一片绿色的薄雾包围，然后就什么也不知道了。醒来时我发现自己和战友们正在一个巨大的黑暗迷宫之中，但我们想尽一切办法也找不到出去的通道

梅杰认为我们是中了施伯莱德的妖法而被送到了一个名叫“腾安”的东西里面，它是上古时期穆萨尼族工匠制造的神器。在腾安问世后不久，它便被南方的蛮族夺走，从此人们都以为它永远地失落了

我们又听说此物具有特殊的能力，它可以无声无息地将任何东西从千里之外甚至于海底深处召唤而至，并将它们永远禁锢在里面

[illegible]

[illegible]外人根本[illegible]其中的道路将最终通向何[illegible]自己也[illegible]饥饿之苦，看来只有[illegible]一搏以求生路了……

本关任务：设法逃离“腾安”

战略提示：本关的任务比较轻松，只要仔细观察地图即会发现位于东南西北的四个角上各耸立着一座石塔，地图中央是一个被熔岩包围着的石洞，我军唯一的希望就是越过熔岩逃进石洞，只有那里或许还有一线生机。首先占领西南面的一座石塔，当我们走近石塔时，发现石塔竟然会发出绿光，于是留下一名狂暴斗士守住石塔。随后可沿顺时针或逆时针的方向一路搜寻，消灭沿路的敌人和蜘蛛，占领其它几座石塔，并分别留下一名狂暴斗士。当所有的石塔都被点亮时，滚滚熔岩上竟奇迹般地架起了一座石桥，率领所有的士兵渡过大桥即过关。

第十六关　穆萨尼族的工匠

日期不详　于腾安之中

传说中并没有提到迈卡里达族人曾收集大量的敌人的头盖骨用以建造可怕的平台。数小时以前我们发现了其中的一座，足足有30英尺高，百米来长，每一个头盖骨都被极为疯狂地有序排列着，令人触目惊心。许多头盖骨是属于人类一族的，但有一些则显然不是，那恐怖的模样令我毕生难忘。在人头平台的中央，高高飘扬着古时迈卡里达族人的战旗

我们马上离开了这个可怕的地方。

梅杰认为我们快要找到迷宫的出口了。据说腾安的制造者生怕有朝一日自己也[illegible]了此，故曾在这里留了一[illegible]出口以备[illegible]之需。显然其位置会十分隐蔽，而且可以肯定有暗藏的机关保护，但这是我们唯一的生路了。

这个迷宫是如此之大，我们都认为极有可能其他的友军也被困在了这里面。梅杰希望在脱困之后将出口打开，以营救其他人员。

当我提醒他如果这样做可能会把囚禁在这里的其它邪恶力量一同放出时，他无言以对……

本关任务：寻找山洞的出路，设法逃出“腾安”。

战略提示：本关的重点在于四座魔塔(类似于前一关)。当我军走近魔塔时，它会自动发光，注意千万不可离得太近，否则魔塔会发出电光向你攻击！然而它也有一个微妙的弱点，即当其中任何一座魔塔被你引亮时，其余几座就不会再发光，更别提攻击了。因此，充分利用这一弱点是突破本关的关键所在。走出山洞后，消灭右路的蜘蛛和敌人，然后派一名狂暴斗士引亮附近的那座魔塔，此时即可放心地派出其余的狂暴斗士和弓箭兵分别干掉东、北、西南面的蜘蛛并派矮神取得3枚魔光珠，放入位于西北角时空之门前的浅坑里。最后派一名士兵引亮北部的那座魔塔，并消灭西南面的蜘蛛取得第4枚魔光珠，放入坑中。随着我军勇士们一个接一个地走向时空之门，他们的身影也渐渐消失在一片光芒之中

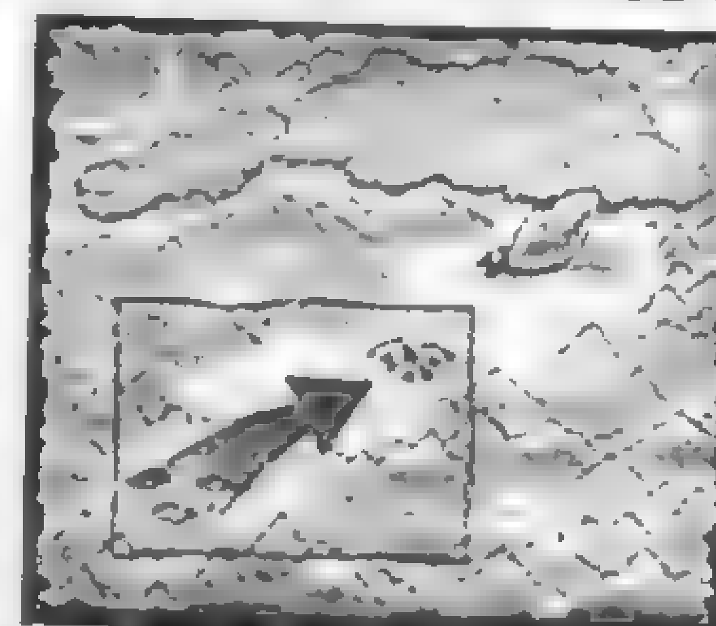
第十七关　迈格德的子民

五月二十三日　星期日　迈格德近郊

我想当施伯莱德看到腾安被毁时精神一定接近崩溃。对他而言，从施咒将我们困在其中直到腾安被破坏不过是短短的几秒种时间，但于我们，却花了整整两天！

不管怎样，他已没有功夫去想问题究竟出在哪里，面对前来复仇的我军部队，施伯莱德只能落荒而逃。

有人带来消息说曼尔敦要塞已经失去了对巴拉达地带的控制，迪塞弗



军已取道格雷夫穿越了大雪山。最糟糕的是，赫德叛变了，而此时耐恩的部队正在他的控制之下！

于是西部地区爆发了一场内战，我军数千人在毫无准备的情况下仓促迎击赫德，双方死伤惨重

唯一可让人安心的消息是阿力克逃过此劫，并将于明天与我们汇合。

我们已远在大陆的东方，对于我军部队中的矮神们而言几乎已是重返故土了。这是战事持续五十年以来他们第一次距家乡如此之近，但矮神们无意回到家园，他们都已时刻作好了牺牲的准备以与曾百般蹂躏其家园的敌军决一死战……

本关任务：通过东部敌军标枪手把守



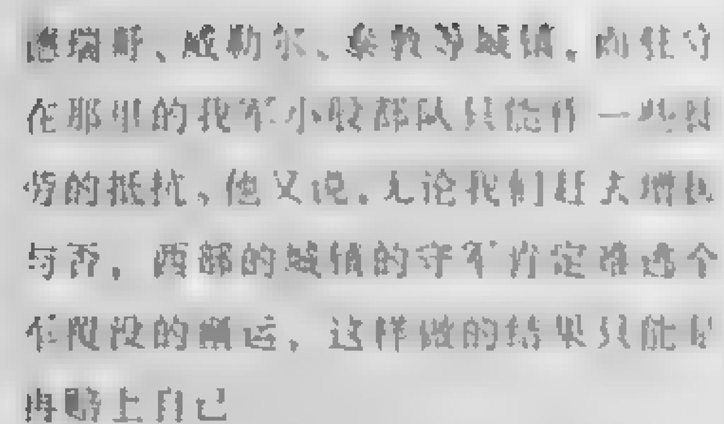
的山门，投掷信号弹，为援兵空降指明地点，并消灭所有你能发现的敌人。

战略提示：本关的任务非常艰巨。起初我军只有一名英雄级的矮神，虽然他是隐形的，但一旦被发现隐形魔法将立即消失。一开始你就必须占据主动，登上左侧的高坡，消灭不断从两侧攻上来的敌人。随后向东北方向走上一山坡穿过三道栅栏，消灭在附近巡逻的敌人后，继续向东消灭另一股敌军。然后回到栅栏处投掷信号弹(根据信号弹落点的不同，降落的人数也会不同，建议将信号弹投掷在栅栏前方土坑边缘内侧附近，可获得15人)。随着一股蓝烟扬起，十几个矮神从天而降。率领矮神们消灭东部的小股敌人，再向东可通过一道栅栏进入山区。建议不要由此进入，折向南，沿路注意占据高坡消灭敌人，在南部尽头处会发现一个圈满僵尸的栅栏，派一名矮神即可将所有的僵尸干掉。而后，炸掉东面的一道栅栏进入山区。进入山区后共有6处洞穴，只要将所有从洞中冲出来的敌人杀死即可过关。注意此处有一隐秘关卡，只要在进入山区后稍向右拐并笔直向东行至一洞口，消灭洞中的敌人，领兵入洞即可进入隐秘任务——“期待已久的祭祀”。在隐秘任务的山区深处有一座怪兽神像，我军此行的目的就是要将其彻底摧毁。(注：既然是隐秘任务，笔者在此就不再详述，也好给各位玩友保留一点神秘感，哈哈！)

第十八关　通往北方之路

六月十五日　星期一　达尔马什边缘地区

里昂的部队花了两个星期多一点的时间行进了二百五十里。出于安全起见，他们没有撤回西部而向北方贝勒尔的城堡挺进。退回丛林之心后，阿力克告诉我军指挥官：西部地区已经失守，敌军将于不久之后大举进攻玛



德瑞蚜、威勒尔、秦敦等城镇，向驻守在那里的我军小股部队只能作一些艰劳的抵抗，他又说，无论我们赶去增援与否，西部的城镇的守军肯定难逃全军覆没的厄运，这样做的结果只能白白赔上自己

然后他谈了他自己的设想

阿力克曾在被俘期间受贝勒尔的审问，此间他碰巧了解到敌军的内幕。原来贝勒尔为了确保所有的部队都忠诚于他，在其军中设定了严格的等级制度，以此来约束部下，使其只能服从他一个人的指挥，所以敌军始终是按这种链式方法传递信息和下达命令的。在这种情况下，一旦贝勒尔被杀，敌人就会群龙无首而土崩瓦解

所以我们必须杀死贝勒尔才能取得胜利。但如今我军仅在达尔马什边缘地区，离贝勒尔的老窝尚有五百里远。沃切尔的军队正于前方层层设伏，同时身后还有施伯莱德的军团如影相随。看来我们的前程将十分艰难。

我和几个人受命出发去寻找一支失踪的侦察小队，其实大家谁也没有指望他们能够幸免于难，但我军必须找回侦察队头领随身携带的一张神弓……

本关任务：我军一名英雄级的神箭手不幸在北方的战役中阵亡，我们必须迅速沿着血迹找回那把遗落的神弓，并尽快回到出发点汇合。

战略提示：本关较简单，我军只需沿着血迹消灭沿路埋伏的敌人即可抵达神箭手牺牲的地点并取得神弓。随后，沿路返回并借助神弓的力量干掉阻挡我们的所有敌人，回到起点即过关。

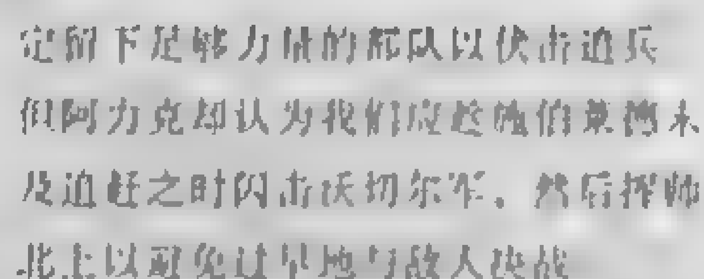
第十九关　穿越基尔河

六月二十四日　星期三　基尔河北岸

我军已经安全抵达了基尔河地区。

施伯莱德这两天一直在骚扰我军的后续部队，而在前面[illegible]设下的重重埋伏，看来敌人是急不可耐地想把我们灭于此地了

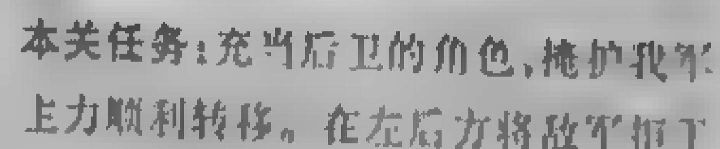
今晚子夜我军将渡河，指挥[illegible]



定留下足够力量的部队以伏击追兵但阿力克却认为我们应趁施伯莱德未及追赶之时闪击沃切尔军，然后挥师北上以避免过早地与敌人决战

昨天我见到了弓箭部队的首领尤西，发现他有一种神秘的长箭，呈白色，足足有5尺来长，箭头则安上了些碎骨。我记不起当我们逃离歇弗桑镇的时候是谁带走沃切尔之手，但我猜想它可能已经被派上用场了

我和其他人一起留在基尔河准备阻击来犯的施伯莱德军……



本关任务：充当后卫的角色，掩护我军主力顺利转移。在左后方将敌军[illegible]

[illegible]

战略提示：[illegible]在山[illegible]由于南部敌军兵力[illegible]有的弓箭手在南坡[illegible]（注意要首先消灭敌军的巫师和[illegible]）本关后段将出现我方的援军，消灭所有来犯敌人即过关

第二十关　沃切尔的覆灭

六月二十五日　星期四　沃切尔军营附近

自基尔河伏击战一役后，我们便在沼泽地里遇上了麻烦。幸亏我军及时撤到北部的干燥地带，方才免去一场灭顶之灾。

由于我们在基尔河一线的成功阻击，为阿力克赢得了足够的时间以安排打击沃切尔军的部署。事实证明我当时对那些神秘的白色之箭的猜测是完全正确的，早在两星期以前，阿力克就已着手准备这些东西了，它们确实是用沃切尔手臂的残骨为箭头而制成的

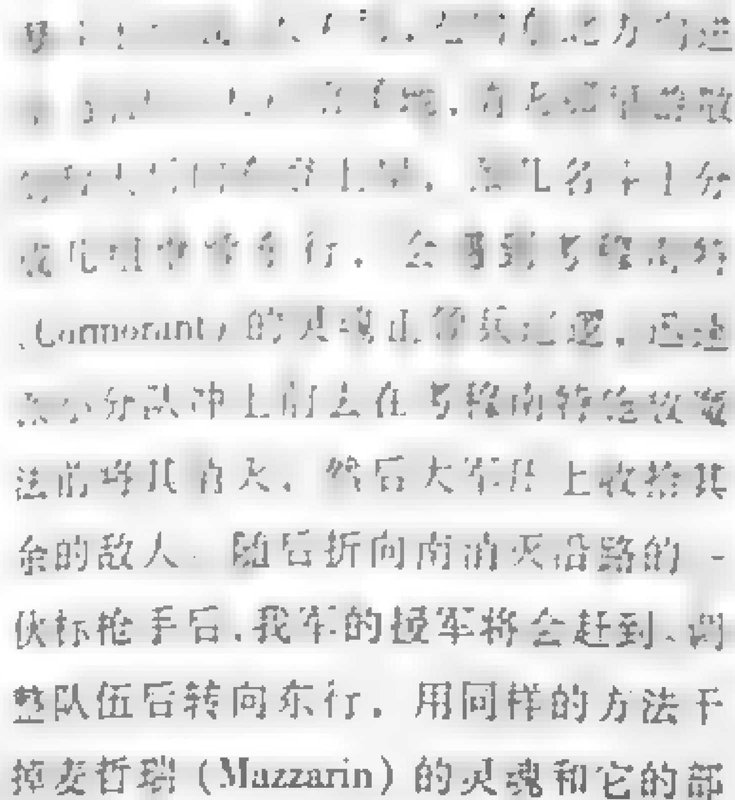
这种鬼东西我是碰都不想碰一下的，但听说我军正是用它成功地将沃切尔石化，使他全身麻痹动弹不得

但这并没有将沃切尔致于死地，我们必须在其苏醒之前彻底毁掉他。先前已有数十名狂暴斗士随同弓箭手们出发，但谁也没来得及向沃切尔发出致命的最后一击，他们全部丧生在敌人护卫部队的手下

我军可不愿意就这样放过沃切尔，又有一支敢死队出发了，我们必须在敌人的后续部队救走沃切尔前将其找到并坚决消灭之……

本关任务：找到位于东部已经石化的沃切尔，并在敌人的援军赶来之前将其彻底粉碎。

战略提示：本关我方的队伍完全由狂[illegible]（Cormorant）的灵魂[illegible]迅速[illegible]小分队冲上前去在弓箭[illegible]法前将其消灭，然后大军跟上收拾其余的敌人。随后折向南消灭沿路的一伙标枪手后，我军的援军将会赶到，调整队伍后转向东行，用同样的方法干掉麦哲瑞（Mazzarin）的灵魂和它的部



下。最后折向北即可在东部找到石化了的沃切尔和守护它的敌军，二话不说上前狂砍一通即过关。

第二十一关　浴血河岸

七月二十日　星期一　罗希安敦城郊

在一路饱受沼泽之苦后，我们终于来到了传说中的罗希安敦城外。传说中它曾是巨人族的家园，于数百年前毁于战火之中，由此导致了巨人族的没落。我军已经逼近贝勒尔的老巢，等待我们的将会是更加残酷的战斗

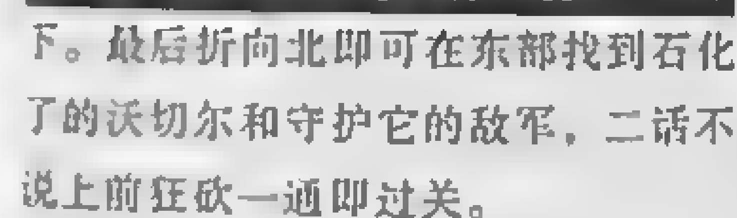
自基尔河一役之后，我军终于摆脱了施伯莱德的追击。现在我们可以稍微松一口气了，但敌军随时会再度出现

这两天阿力克几乎整夜忙于部署今后的战斗。昨天有一个战士从400里外的威勒尔城赶到我们军中，交给阿力克一个包裹。但当我们问及西部的战事时，他却始终沉默无语。

今天清晨我军的小分队奉命先行入城保护其中的一座桥梁，阿力克担心敌人受惊后会将桥拆毁，故令大军在城外按兵不动。只有我们将桥控制住，后续的部队才能跟上我军……

本关任务：攻入城中，控制城内北部血河上的小桥

战略提示：本关我军将面对强大的对手，以寡敌众占领小桥，任务非常艰巨！敌人拥有大批的巨人及巫师，我军必须避其锋芒，取道东部然后向北迂回至血河，最后向西抵达小桥。首先击退敌人的第一波进攻，而后派矮神炸开面前的栅栏，令狂暴斗士追杀逃散的敌人。随后派矮神在门前巧布雷阵，并用狂暴斗士将敌人的巨人及其部下引至雷区，当矮神引爆雷阵后，派我方森林巨人一举消灭敌军的巨人将领。故计重施消灭城内东部的另一队敌人后，领兵向东行至东部山脚下，派弓箭手迅速射杀途中的巫师。此时向北侦察可发现血河及其附近两队巡逻的敌军，趁敌人巡逻远去时，迅速行进至小桥前并同我方援军汇合。最后派矮神在桥头南侧巧布雷阵，其余兵马列阵坚守桥头，消灭进攻的敌人即过关。



第二十二关　身陷绝境

七月二十一日　星期二　罗希安敦城堡

在长达17年的战斗中，我始终是一名无畏的战士。但是这次，我却不愿白白去送死。

在今天日出后的4小时，里昂军中幸存的220名战士将向贝勒尔的城池发动进攻，但在此处及要塞中的敌守军足足有50万人之多，他们显然没有一丝生还的可能。

黄昏后，阿力克独自一人外出。他告诉我们，根据一张古老的地图显示，在罗希安敦城中有一个被荒弃已久的时空之门。阿力克想找到它的位置并将精选的数百名勇士传送到城头上以追杀贝勒尔。

我们仰望星空，许久注视着一颗灰暗的慧星，现在它已变得明亮异常，有人说这不是好兆头，此次行动凶多吉少，但结果究竟如何谁也不得而知。

在阿力克临行前，他告诉我们，玛德瑞蚜城已经失守。

看来，我们没有任何退路了……

本关任务：引导阿力克抵达时空之门，召唤我军增援部队，并率部保护阿力



克向西渡过血河。

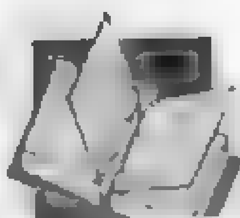
战略提示：引导阿力克向西沿路干掉零散的几个敌军快刀手，并施展魔法消灭三队快刀手兵团（必须迅速施展魔法，否则将陷于被围攻的不利境地）。到达时空之门后，派阿力克立于破损的传输塔下即能招来援军。获得援军后西行，派狂暴斗士围攻来犯的敌军巨人迅速将其消灭，同时阿力克再次施展魔法摧毁西面的一伙快刀手，最后抵达西部血河干掉冲过来的刀斧手兵团，渡过血河即可过关。

第二十三关　决一死战

七月二十一日　星期四　敌方要塞

阿力克的作战计划实在是异想天开！

在我们被困腾安时曾发现过可怕的迈卡里达族人战旗的遗址，当时我以为谁也没有理会它，现在看来肯定有人爬上过髓髅平台，并将战旗带了出去。



在上古时代，迈卡里达族人曾是最可怕的野蛮人，我曾听说当初神将康纳德已将其彻底消灭。但据阿力克说，现在正是由贝勒尔把他们囚禁在踌安里面的。他同时告诉我们，我军所面对的贝勒尔就是当年康纳德的再世之身。出于对迈卡里达人的深刻仇恨，阿力克坚信我军可以激得贝勒尔亲自出马迎战。

而我们要做的仅仅是安插好迈卡里达族人的战旗，然后静等贝勒尔的出现……

本关任务：带领援军同阿力克以及上一战役的幸存者汇合，跟随阿力克，寻找机会铲除贝勒尔。

战略提示：决战终于来临，我军士气高涨，不铲除贝勒尔决不罢休。首先派弓箭手射杀南北两侧攻来的敌军巫师，然后行至血河西岸与阿力克及其部队汇合，并迅速将所有部队向东部撤离，离开十字架，注意保存实力。消灭西侧敌军，跟随阿力克在西侧一高地处遇近贝勒尔，派矮神布下雷阵配合其他士兵及阿力克消灭来犯敌军，而后大军随阿力克向西北追击贝勒尔，并于血河西岸排兵布阵。见贝勒尔向西逃窜，我军乘胜追击，干掉高坡上十余个敌军巫师，最后阿力克追上高坡施展魔法治住贝勒尔，此时立即派所有狂暴斗士冲上前去围住贝勒尔将其乱刀砍死。待敌军援军赶到时，我军又一次神秘地消失在敌军眼前。

第二十四关

格瑞丹弗：永恒的虚无空间

七月二十一日　星期二　格瑞丹弗

当阿力克将迈卡里达人的战旗安插好后告诉我们，其实贝勒尔也曾被杀死过数次，但他每一次复生时都比从前更加强大。所以我军只有割下他的头颅，并将头颅投入永恒的虚无空间之中，才能令他万劫不复，永世不得[illegible]

当贝勒尔向我们逼近时，阿力克从他的怀中拿出五颗圣石[illegible]



间，他变身成为光辉的神将，堪与贝勒尔相匹敌。此时我才明白阿力克的真实身份，原来他也是传说中伟大英雄人物的转世化身！我想，阿力克为此役一定做了精心的准备，他早已盼望这一时刻的到来！

现在我军仅剩下30人余人了，且多数都是我从未见过的人，更别说在一起作战了。在敌人要塞一线作战的里格军团残余部队已牺牲殆尽，为我们与沃切尔的战斗赢得了宝贵的时间。当阿力克施术将沃切尔缚住的时候，我们乘隙上前砍下了他的头颅

从现在开始我不能继续写下去了，因为我将要把我的战斗日志深埋于地下。万一我们不幸战死，我相信这段悲惨的战事终有为人所知的一天

在历经无数次与死亡的较量后，我这种想法似乎有点可笑。但说实话，对于



[illegible]

本关任务：将贝勒尔的头颅投入格瑞[illegible]之中！

战略提示：令戴红帽的矮神拾起贝勒尔的头颅。然后派出一名狂暴战士四出侦察可发现地图以南有一河流，东部有一条道路可行。此时应令所有人员离开东侧河对岸的敌军向南行进，抵达后发现有敌人的僵尸部队。集中弓箭手占据山口高地射杀僵尸后沿运河向东搜索并消灭僵尸。随后在河湾处消灭东侧的几个标枪手，接着在河湾集结并北行射杀敌人的巫师。登上河岸后消灭附近敌人。最后派兵向东发现了虚空之门，但它由一手持大刀的怪物和若干标枪手把守。此人十分厉害，我军可暂避其锋芒，将持贝勒尔人头的矮神与两名狂暴斗士布置在虚空之门正西方，然后在路口和北侧山脚下各部署一名矮神，最后派牧师和一个矮神沿山脚向北移动以吸引敌人视线。当发现虚空之门东侧的标枪手时指挥牧师对其发动进攻，怪物会闻讯赶来救援。此时令持贝勒尔人头的矮神冲向虚空之门，同时让随行的两名狂暴斗士分头攻击附近的标枪手并拦截大刀怪物，在贝勒尔人头被投入永恒虚无空间的一刹那，怪物化为一缕黑烟而去。激动，此时由心底涌起的阵阵激动已经沸腾！趁着这悲壮的一幕还未消逝之前，我赶紧打开我的日志本，将我们的神话故事画上一个圆圆的句号！

全文完。在撰写本巨幅攻略过程中，对《神话》颇有心得的章北屯生花了极大的精力协助我们一同成稿，特此于文末再次感谢！

PC 兔子



铁甲风暴

Metal Knight

游戏中按下［ENTER］键出现 Messages 提示，键入以下字符，回车后即可开启相应功能。其中［name］表示从屏幕右上端控制板中间导项列出的各方名称：

luckybird	完成任务
pitybird	任务失败
thunderbird	我放生产加速
smartbird	完成所有的研究
magicbird	选中的部队无敌
! magicbird	取消无敌
richbird	加金钱 10000
tomgogo	交由电脑接管
amitofo	选中的部队满血
sunshine	地图全亮
friend: ［name］	化敌为友
animy: ［name］	化友为敌

［测试：有效 俞瑞泉/TopGunner 提供 A］

特警雄鹰

G – Police

在游戏主菜单画面中键入以下字符即可开启或关闭相应功能，注意若开启打*号的两条秘技则无法通过当前任务：

WOOWOO	浩劫警告
SUPACAM	击毁敌机时自动切换到坠机视角
BENIHILL	交通流速加快
PANTALON	在训练菜单中开启6个秘密任务
DOOBIES	无敌防盾*
MRTICKY	无限弹药*
STATTOE	屏幕右下角显示游戏运行资讯

以同样方法输入以下字符将跳到指定的关卡，选 CONTINUE 项即可进入任务：

1 MADGAV	13 ANDYMAC	25 ANGUSF
2 DOLMAN	14 YERMAN	26 EUANLEC
3 SONAGAV	15 OLLIEB	27 EDFIRE
4 ACEDUF	16 THEYOLK	28 STUBOMB
5 JOJOGUN	17 TONYMASH	29 THONBOY
6 WENSKI	18 ANDYCROW	30 JIMMAC
7 SAEGGY	19 BIONIC	31 PUGGER
8 MAZMAN	20 TSLATER	32 ROSSCO
9 DAZMAN	21 IAINTHOD	33 CAKEBOY
10 DELUCS	22 JONRITZ	34 NIKNAK
11 ANDOOOO	23 CLAIREC	35 SAGLORD
12 KIMBCHS	24 STEVEBOT	

［测试：有效 TopGunner 提供 A］

特别行动

Spec Ops

①将 SAVEDATA.TXT 这个文件从 SPECOPS 的安装目录中删除即可选用所有任务。

②游戏中按下［ALT］+［SHIFT］+［V］，再打开你的物品列表可看见有"Viewfinder"一项。选中它并使用，屏幕会变蓝一下，同时特种兵也会跳一下，注意此时时钟已变为9:59，你的特种兵也变成刀枪不入了。

注意在重新开始每个任务或结束一个任务后需要完全退出游戏再进入，如此方能再次使用上述秘技。

［测试：有效 TopGunner 提供 C］

欢乐大航海

轮到玩家动作时可按住鼠标不放再按下［G］键增加金钱；按住鼠标不放再按下［I］键可增加谋略。

秘　技

［测试：有效 流星雨工作室 提供 C］

三国群英传

①在执行游戏的命令后加上参数即可启动秘技模式，具体如下：

－DM

在内政模式下执行搜索，可将人才全部搜出，直到此地无人为止。

－AUTO

电脑代替玩家出战、征兵，钱与预备兵只增不减。

－BATTLE

直接进入战斗模式，选择退兵即可获得9150元。

－INFO

显示内存使用情况，进入战斗可显示坐标。

－AIOFF

关闭人工智慧，使敌军无法行动。

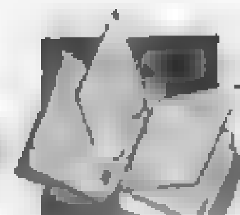
－AUTO －BATTLE －SPEED －FIXSPEED －FULLSCREEN

出现武将技大混战，不过使用后不能离开游戏。

②在执行游戏的命令后加上参数－CM 后即可输入下列秘技。

在大地图中：

［F1］	时间停止
［F2］	若用过［F1］的功能则直接进入当年最后一刻，若没有则进入内政



[F3] 城内加10000金
[F4] 城内预备兵补满
[F5] 所有武将等级加一级
在作战画面中,
[F8] 武将技的[illegible]
[F9] 作战时[illegible]999
[F10] 作战[illegible]0

③名将等[illegible]-DM[illegible]-AUTO BATTLE-?
进入游戏,[illegible]自动作战的结果(?代表0~9的数字)

④在破关之后重新开始游戏即可选择剧本和君主。

⑤按下右边数字键盘的[*]可截图,存于[illegible]ODIN-SOFT\SANGO\SCREEN中

[测试:有效 流星雨工作室 提供 A]

秘 技

外星战争
Outwars

在游戏中可输入下列秘技:

macleod	刀枪不入
keymaster	无限燃料
dirtyharry	无限弹药
buzz	得到滑翔机翼
framerate	显示画面更新率
phantom	用[F11]和[F12]来[illegible]敌人
snipsnip	改变主角性别
gohome	回到起始任务
sneakers	进入Sneaker模式
thrasher	在雷达上显示所有敌人
timewarp	打开/关闭计时器
weaponcam	打开武器跟踪视角
singletrac	显示制作小组信息
bigears	Placeholder声音开/关
warpme	跳关,但需输入下列密码

(Jumpoasis, Oasis, Anubis, Ragnarok, Juggernaut, Dead)

[测试:有效 流星雨工作室 提供 A]

迫在眉睫
Incoming

在主菜单中输入 NUMBERONEDACRESTREET 即可进入秘技菜单。

[测试:[illegible] 提供 B]

魔法之王
Lords of Magic

同时按下[CTRL]+[L]键可输入下列字符开启秘技:

Jackpot	得到200单位金、水晶、浅色啤酒
Marathon	得到1000个移动点数
Puff	得到一条龙
Hocuspocus	学会所有的知识并得到1000个魔法点数

[测试:有效 流星雨工作室 提供 A]

黑暗殖民地
Dark Colony

在谈话板(Chat Bar)中可输入下列秘技:

SLAG NET	显示整张地图
WE NEED EQUIPMENT	得到10000单位能量

[测试:有效 流星雨工作室 提供 B]

麻烦大了
Tonic Troubles

在游戏中可键入下列秘技:

SUPERED	变成强力英雄
MODEFLY	飞行
FULLLIFE	加满血
ALLPOWERS	得到所有宝物

[测试:NA 流星雨工作室 提供 B]

玩具兵大战
Army Men

按下[ESC]键后即可输入下列字符开启秘技:

Succumb	任务失败
Triumph	任务完成
Omniscient	显示整张地图
Pyromancer	切换鼠标右键爆炸功能
Aeroballistics	增加空中支援
Invulnerable	队长刀枪不入
Paralysis	麻痹模式(敌人不动)
Telekinetic	传送队长到地图中任一地点
Plethora	弹药加满
Occultation	隐身模式(除非队长射击,否则不会被发现)
Kahuna	增加爆炸功能、无敌和显示整张地图

[测试:NA 流星雨工作室 提供 A]

编辑/PC 兔子



尖端100——来自国际互联网的消息

通过互联网络的"尖端100",把握电脑游戏世界的脉搏已经不再是个梦想。这个每周更新一次的世界范围的投票统计榜体现了全球电脑玩家的行动趋势,希望这扇世界之窗能够为您提供更多更快的信息。[互联网网址 http://www.worldcharts.com/gmain.html]

符号说明:* 新上榜 ^名次上升 - 空缺 {W} 视窗版 {M} 多人游戏 {!} 精品推荐 {O} OS/2版 {reg} 注册版

另 注:中文译名为暂译,有些游戏尚未有合适的译法,所以暂时空缺中文译名。

1998年5月18日第21周

编辑/PC 兔子

本周名次	上周名次	上榜周次	最高名次	英文名称	制作/发行	中文名称
1	1	6	1	Starcraft {!}	Blizzard	星际争霸
2	2	33	1	Total Annihilation	Cavedog/GT	横扫千军
3	3	22	1	Quake 2 {!}	Id/Activision	雷神之锤Ⅱ
4	4	30	3	Age Of Empires {!}	Ensemble/Microsoft	帝国时代
5	5	31	4	Fallout	Interplay	辐射
6	6	9	6	Battlezone	Activision	战斗地带
7	8^	3	7	Might and Magic 6 (The Mandate of Heaven) {!}	3DO	魔法门Ⅵ天堂之令
8	7	78	2	Heroes of Might & Magic 2/add-on	New World/3DO	魔法门英雄无敌Ⅱ/资料片
9	9	26	6	The Curse of Monkey Island {!}	LucasArts	猴岛小英雄
10	10	71	1	Diablo	Blizzard	暗黑破坏神
11	11	27	7	Grand Theft Auto	DMA/BMG/Asc	侠盗猎车手
12	12	25	7	Fifa (Road To World Cup 98)	EA Sports/Electronic Arts	FIFA98 世界杯之路
13	15^	77	3	Master of Orion 2 (Battle at Antares)	MicroProse	银河霸主Ⅱ
14	13	16	8	Gag	Auric Vision	-
15	21^	25	9	Tomb Raider 2	Eidos AC	古墓丽影Ⅱ
16	16	21	7	Wing Commander (Prophecy)	Origin/Electronic Arts AC	银河飞将:预言
17	22^	47	6	Carmageddon	Stainless/SCI/Interplay	恶煞车手
18	14	31	6	Dark Forces 2/Add-on (Jedi Knight) {!}	LucasArts	死星战将Ⅱ/资料片
19	19	77	1	Command & Conquer/Add-on (Red Alert)	Westwood	红色警报/资料片
20	18	115	1	Civilization 2/Fantastic Worlds	MicroProse	文明Ⅱ/幻想世界
21	23^	42	4	X-Com 3 (Apocalypse) {!}	Mythos/MicroProse	幽浮Ⅲ启示录
22	17	7	11	Star Wars/Supremacy (Rebellion) {!}	LucasArts	星际叛乱
23	20	46	1	Dungeon Keeper	Bullfrog/Electronic Arts	地下城守护者
24	31^	34	10	Dark Reign (The Future of War)	Auran/Activision	黑暗王朝
25	33^	30	15	Gettysburg	Firaxis/Electronic Arts	南北大战乱世情[盖茨堡]
26	26	8	26	Parkan (The Imperial Chronicles)	Nikita	-
27	29^	25	14	Myth (The Fallen Lords)	Bungie/Eidos	神话:堕落之神
28	25	28	18	Riven (The Sequel To Myst) {!}	Cyan/Red Orb	裂隙
29	27	29	21	Entrepreneur {!}	Stardock	企业家
30	24	25	16	Blade Runner {!}	Westwood/Virgin	银翼杀手
31	28	21	24	Worms 2	Team 17/MicroProse AC	百战天虫Ⅱ
32	36^	94	1	Quake/add-on	Id/GT	雷神之锤/资料片
33	30	31	17	Imperialism	Frog City/SSI/Mindscape	帝国主义
34	32	32	19	Ultima Online {!}	Origin/Electronic Arts	网络创世纪
35	34	54	7	X-Wing vs. Tie Fighter	Totally/LucasArts AC	帝国生死斗
36	39^	129	11	Stars! 2	Star Crosses/Empire	星际Ⅱ
37	40^	86	6	The Elder Scrolls (Daggerfall)	Bethesda/Virgin	上古卷轴:匕首雨
38	49^	23	16	Seven Kingdoms	Enlight/Interactive Magic	七国演义
39	37	33	17	NHL 98	EA Sports/Electronic Arts	NHL 冰球 98
40	35	24	35	F1 Racing Simulation	Ubi	F1 大赛
41	43^	29	27	Panzer General 2	SSI/Mindscape	装甲元帅Ⅱ
42	44^	62	9	Magic/Add-ons (The Gathering)	MicroProse	魔法风云会/资料片
43	42	30	24	Uprising	Cyclone/3DO AC	起义
44	47^	40	12	Warlords 3 (Reign of Heroes) {!}	SSG/Red Orb	战神Ⅲ英雄王朝



45	50	31	20	Incubation (Time Is Running Out)	[illegible]	[illegible]
46	41	32	20	Lands of Lore (Guardians of Destiny) [!]	Westwood	[illegible]
47	-*	1	47	Spec Ops (Rangers Lead the Way)	Zombie/Ripcord	[illegible]
48	38	6	34	Warhammer (Dark Omen)	Electronic Arts	[illegible]
49	62	45	19	Little Big Adv. 2/Twinsen's Odyssey [!]	Activision	[illegible] II
50	45	45	25	Links OS/2 [O]	Access/Stardock	[illegible] OS/2 版
51	85*	3	51	Forsaken [!]	Acclaim	[illegible]
52	66˚	3	52	Allods (Sealed Mystery)	Nival/Buka	[illegible]
53	51	11	41	Balls of Steel	Wildfire/Pinball Wizards	钢球
54	55˚	73	10	Trials of Battle [O]	Shadowsoft/Stardock	战争游戏
55	69˚	24	49	Warhammer (Final Liberation)	SSI/Mindscape	战锤:最终解放
56	52	56	16	Need for Speed 2/Special Edition	Electronic Arts	极品飞车II/特别版
57	79*	2	57	Anno 1602	Sunflowers	-
58	54	50	33	Capitalism Plus	Enlight/Interactive Magic	大资本家增强版
59	58	34	10	Hexen 2/Add-ons [!]	Raven/Activision	毁灭法师II/资料片
60	63˚	22	29	Lords Of Magic	Impressions/Sierra	魔法之王
61	-*	1	61	Army Men	3DO AC	玩具兵大战
62	68˚	5	62	M1 Tank Platoon 2	MicroProse	M1 坦克排II
63	48	5	45	High Heat Baseball 99	Team .366/3DO	火爆棒球 99
64	61	28	33	Close Combat (A Bridge Too Far)	Atomic/Microsoft	近距离作战:夺桥遗恨
65	81˚	2	65	Motorhead	Digital Illusions/Gremlin	-
66	80˚	27	23	Abe's Oddysee	Oddworld/GT	阿比大冒险
67	53	49	21	Moto Racer	Delphine/BMG	摩托英豪
68	78˚	114	5	Descent 2	Parallax/Interplay	天旋地转II
69	70˚	100	15	The Settlers 2/Die Siedler 2	Blue Byte	拓荒者II[工人物语II]
70	64	106	2	Duke Nukem 3D/add-ons	3D Realms/GT	毁灭公爵/资料片
71	59	22	49	SubSpace	Burst/Virgin	海底世界
72	72	10	46	Tex Murphy (Overseer) [!]	Access	泰克西·墨菲探案集
73	91˚	58	37	Emperor of the Fading Suns	Holistic/Segasoft	暗日帝国
74	77˚	70	25	M. A. X.	Interplay	铁血兵团
75	56	25	34	Championship Manager 97/98	Eidos	足球经纪人 97/98
76	93˚	9	76	TOCA (Touring Car Championship)	Codemasters SI	巡回汽车大赛
77	46	5	37	Die By the Sword	Treyarch/Interplay AD	剑下亡魂
78	73	128	2	Warcraft 2/add-on (Tides of Darkness)	Blizzard	魔兽争霸II/资料片
79	97˚	55	36	Vigilance on Talos V [O]	PolyEx	警戒 Talos V
80	76	7	52	F-15	Jane's/Electronic Arts	F-15
81	60	83	10	Avarice (The Final Saga) [O]	CSS/Stardock	贪婪:最终传说
82	67	73	14	Privateer 2 (The Darkening)	Origin/Electronic Arts AC	银河私掠者II黑暗之湖
83	57	43	16	The Last Express	Smoking Car/Broderbund	东方快车谋杀案
84	74	3	71	Triple Play 99	EA Sports	棒球 99
85	92˚	28	53	Zork (Grand Inquisitor)	Activision	魔域审判者
86	75	82	15	MechWarrior 2 (Mercenaries)	Activision	机甲战士II雇佣军
87	-˚	94	6	World Circuit Racing/F1 (Grand Prix 2)	MicroProse	世界巡回 F1 大赛
88	71	59	20	Interstate '76/Arsenal	Activision	州际风暴
89	65	25	20	Birthright (The Gorgon's Alliance) [!]	Sierra RP	生之权利
90	83	27	44	NBA Live 98	EA Sports/Electronic Arts	NBA 篮球 98
91	98˚	2	91	Starship Titanic	Digital Village/Simon & Schuster	星舰泰坦尼克号
92	84	22	58	Dark Earth	Kalisto/MicroProse	黑暗大地
93	86	25	62	Steel Panthers 3 (Brigade Command 1939-1999)	SSI	钢铁美洲豹III
94	89	26	29	Pax Imperia (Eminent Domain) [!]	Heliotrope/THQ	和平帝权
95	96˚	21	58	Command & Conquer (Sole Survivor) [!]	Westwood/Virgin	最后幸存者
96	-˚	1	96	Soldiers at War	SSI/Mindscape	战争英雄
97	99˚	19	50	F22 (Air Dominance Fighter)	DID/Ocean	F22 空中优势战斗机
98	90	15	57	Flight Simulator 98	Microsoft	模拟飞行 98
99	87	6	38	Ultim@te Race Pro [!]	Kalisto/MicroProse	终极大赛
100	94	4	90	Queen (The Eye) [!]	Electronic Arts	女王

游戏老货车

怀旧小站

[illegible]

一辆老货车缓缓驶来，"叮呤咔隆"地冒着黑烟(声明本货车绝对环保，不排放有害气体)，我毫不犹豫地做了它的乘客，在这儿慢慢地品味昔日的风光——老游戏中的极品。

——北京 聂 磊

惊闻有一老货车满载"精品古董"而来，沿途定是欢声雀跃不绝，怀旧一族有福矣。

——广西 陆志勇

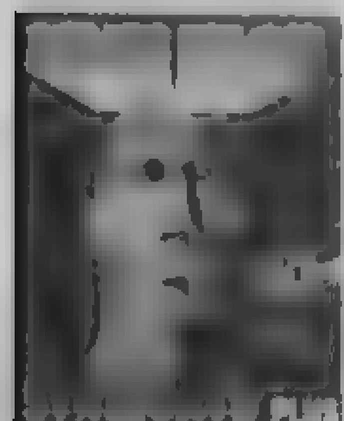
刚看完泰坦尼克号就得知又出来一辆老货车，愿你的老货车象泰坦尼克号般雄伟，不要撞到冰山呀！

——上海 刘 佳

感谢大家对老货车的支持，本司机定会努力为大家掌好方向盘。目前老货车上装载游戏已达24个，本站又推出四个游戏，其中有我很喜欢的赛车类游戏(当然我开老货车绝对平稳)，希望大家喜欢。下站见

——货车司机/*Jack*

极道枭雄 I



极道枭雄(辛迪加)是486时代的经典游戏，牛蛙公司(Bullfrog)正是因这部游戏一举成名的。极道枭雄故事由[illegible]世界中[illegible]东[illegible]一个垄断组织通过商业控制着人民，你作为[illegible]首领将指挥电子特种兵与三大组织展开争夺，[illegible]个球是游戏最终目标。游戏中[illegible]电子特种兵装备完好才可[illegible]，这种电子特种[illegible]的感觉，你先要将其[illegible]、眼睛、心脏[illegible]，这样可保证基本的判断力和[illegible]、力量和耐力[illegible]给特种兵装备一定的武器[illegible]可进行[illegible]任务。[illegible]游戏的深入你还可以[illegible]特种[illegible]装备特种[illegible]等等[illegible]更[illegible]的武器和[illegible]体必须[illegible]研[illegible]以升级你的特种兵。游戏中一共有50多个任务可[illegible]，我感觉极道枭雄就是[illegible]即时战略[illegible]

配置：386/33/4M[illegible]

97赛手



赛车迷们应该对此款由 Virgin 出品的 SCREAMER2 有印象吧，当时玩这款赛车游戏时它的精美赛道给我留下了深刻的印象，如果说极品飞车的各类著名跑车能圆你的名车梦。那么97赛手则可实现你驾车环游世界名胜古迹的幻想，开着自己心爱的跑车在这些悠美的风景中[illegible]，是每一个赛车手的所追求的(要让我开着老货车在这些地方逛逛就太棒了)。97赛手中共有七条赛道，前[illegible]条可直接进入，后三条需要你在前面拿三个第一才可玩到，最后一条则需要你具有非凡的驾驶技术。记得我第一次开97赛手的时候，真感觉像是在游乐园中开碰碰车！几经辛苦才熟悉了第一条赛道，没想到到第二关又开始乱撞，其高难度的赛道对赛车高手们是强大的挑战。不过为了享受在金字塔边，瑞士雪山上以及热带雨林中飞驰的快感，多练习几遍吧。

配置：奔腾60以上/8M/秘技参本刊97年第一期

古大陆物语



[illegible]

配置：486/33/2MB[illegible]

黑暗王座 I



黑暗王座是著名的 Westwood [illegible]

配置：[illegible]

游戏老货车软件请参考捷径公司广告页 50%～80%的优惠价格，您还不来订吗？

联系地址：北京市[illegible]甲11号 电话：62237773—12,15 经理电话：62219922 联系人：李文东 邮编：100035

银翼杀手

11种结局，完全超越互动式电影



中文版

赠：《Westwood制作室内幕》一书及权威攻略

4CD巨作198元

70个会思考的电脑角色，每张画面超过100万个多边形



Westwood实时冒险游戏的定义之作

VIRGIN互动娱乐国际有限公司授权

北京新天地互动多媒体技术有限公司代理



赠品多多
148元
好评热卖中



赠品多多
148元
好评热卖中



加赠《97赛手》
光盘一张
共128元
超值热卖中

沙丘2000



《沙丘2000》全球同步上市！
你可以删除《红色警报》了……



互动娱乐国际有限公司授权·北京新天地互动多媒体技术有限公司代理

Westwood请你免费去美国

只要 写下您对未来实时策略游戏的建议和想法

寄至 北京市982号信箱　北京新天地互动多媒体有限公司(邮编100091)

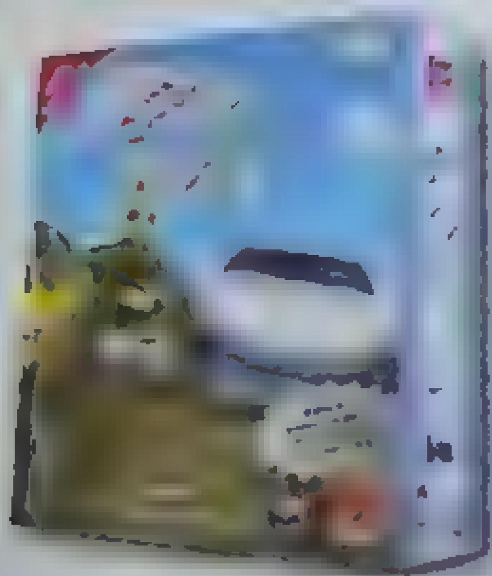
就 有机会得游戏《沙丘2000》、中大奖，免费去美国拉斯维加斯Westwood总部一游。

从现在起，至1998年8月10日止，机会均等良机莫错，详情请密切留意我们的近期广告和大海报！



SunTendy

倡导科技 创意生活



泥土、黄沙和发动机的轰鸣给人以无法抗拒的魅力,Milestone继《97赛手》后的又一力作,第一关就是中国！好评热买中！双CD（赠《97赛手》）**特惠价128元！**





梦幻的世界，梦幻的冒险。双子星传奇 II 邀你进入五彩斑斓的神话世界！**特惠价68元！**



当恶魔降临人间的时候，反抗和杀戮已在所难免！E3大奖游戏全面上市！好评热买中！



大名鼎鼎的劳拉出场，怎能不叫你怦然心动？泰塔尼克式的沉船，美丽的威尼斯和中国,你还等什么呢？好评热买中！



神的旨意固然不容违背，但神却不能左右你对命运抗争！WestWood经典游戏4CD好评热买中！



全球同步上市！你可以删除《红色警报》了……



Westwood全新实时3D冒险游戏的定义之作，4CD超值汉化推出！



不再有大批的军队，不再有能源的危机，最后的胜利将属于那最后的幸存者！

VIRGIN互动娱乐国际有限公司授权•北京新天地互动多媒体技术有限公司代理

国内首部溶入玩家心血的作品

铁甲风暴 '98 TM

METAL KNIGHT

！绝无仅有的"自由组合战斗单位功能

！完全中文界面

！支持八人网络连线对战

各地软件专卖店均有销售



奥世工作室

目标软件(北京)有限公司制作

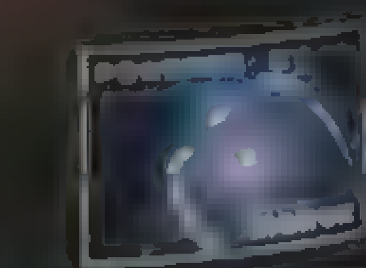
地址：北京市海淀区学院路甲38号长城电脑大厦B4010室 电话：(010) 62042950 (010) 62042969 传真：(010) 62042997 邮编：100083 E-mail:obj@public.bta.net.cn

MGA AGP 图形加速卡

G100

全球销量领先





中文原包 全国联保

matrox

第五届电脑爱好者城

招商

1998.7.17～ 7.21 北京展览馆

邀百家厂商荟萃精品城中大聚义
请各界大众优惠采购亲赶电脑潮

城中活动公告

硬件发烧屋
硬件极品，世界一流，先睹为快

有奖调查
逛城填表，真诚倾听用户心声

网络苑
听学试用一城炝，免费驶入因特网

游戏大擂台
菜鸟开开眼界，高手奖品多多

电脑神通
数字世界真奇妙，百业应用八仙招

pc组装实验室
专家带您装机，咨询最佳匹配

义务咨询服务
解答五花八门问题，诚邀高手辅国坐堂义诊

义务讲座
讲普通用户学习电脑中关心的话题

信息中心
实时报道城中新闻，每日编发快讯小报

现向社会诚聘电脑义诊医师。

报展名流一瞥

★同创集团
买同创三代电脑,用户升级没烦恼
同创三代电脑 — 重新架构PC

★联想集团
走入联想“幸福之家”，联想集团将为您展示98家用电脑的精彩世界。

★美国LEXMARK
现场热卖家用型彩色喷墨打印机，幸运抽奖，还有更多惊喜给您。

★东方网景
上网速成培训，免费网上国际长途，免费开户及上网，获赠光盘、礼品。

★方正电脑
用方正卓越电脑 创数字生活时尚

支持单位

Intel IBM COMPAQ ACER EPSON
Canon MOTOROLA 长城 海信 浪潮
清华紫光 瀛海威 世纪互联……

电脑爱好者杂志社 电脑爱好者信息出版公司 主办

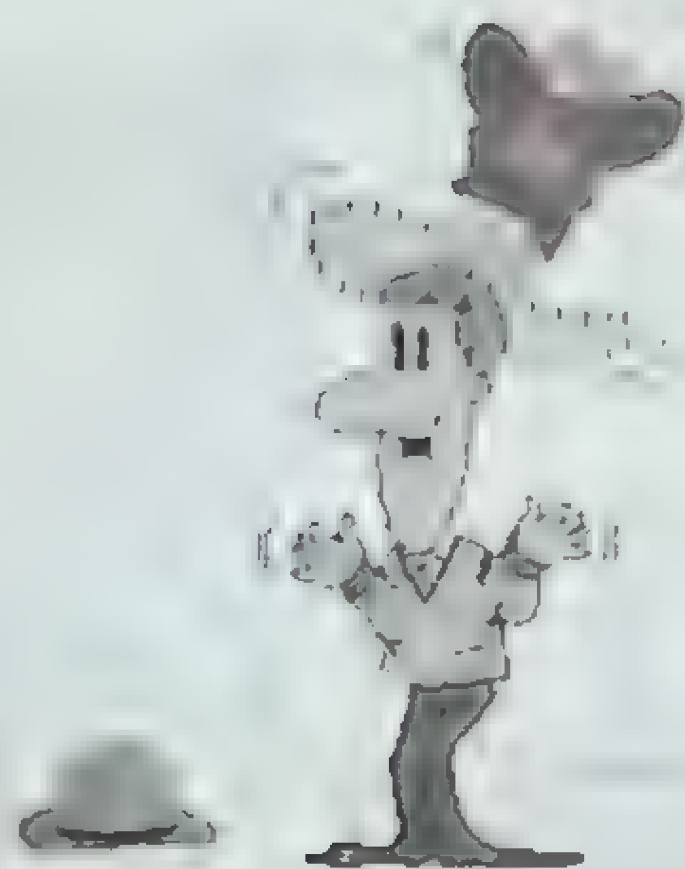
“电脑爱好者城”办公室 巩纯玲 王[illegible] 联系电话：(010)62633116 62633117 62521829 1381293313

惊夏好消息！

买《赤日》，中大奖！

——挑战你的信心！

——体会爽快的刺激！



快来试一把！

买一个快乐的夏天！ 哇！赛！

从今年五月份起，北京红草莓计算机技术有限公司举行《赤日》(即时战略游戏)有奖销售活动，方法如下：

1、中奖办法：

本公司每售出150套游戏，就可开奖一次。每期杂志上登出一、二等奖的获奖名单。同等奖品由得主选择其中一种。每150套游戏包含的奖品如下：

一等奖：1名　奖品：小霸王 VCD 机一台 或 BJ210SP 彩色喷墨打印机一台

二等奖：4名　奖品：爱华 WALKMAN 一部 或 金拍得丽照相机一部

三等奖：10名　奖品：游戏手柄一部

四等奖：75名　奖品：T恤衫一件

纪念奖：150名　奖励：赠送永久免费国际 E－mail 地址一个

注：每次开奖时，一、二、三、四等奖均采用摇奖方式；纪念奖全部购者都有

2、购买方式：

采用邮购方式，每套《赤日》88元(免邮费)。奖品按购买者的汇款单地址、姓名寄出，注意查验。北京市的用户可来本公司直接购买或者邮购

汇款请寄：　100086　北京市海淀区双榆树邮局24号信箱　　邮购部

电话号码：　010－68426219　　010－66816729 转 741　　欢迎垂询！

公司地址：　北京市西三环北路万寿寺甲27号6号楼202室　(中央团校对面)

智慧桥游戏乐园——通向游戏世界！

PC 玩家信息调查，参与者100%有奖！(复印有效)

姓名：______ 性别：______ 年龄：______ 职业：______ 电话：______

详细通讯地址：______

获取游戏的途径：______(购买、租借、其它)　最想看的游戏攻略：______

最喜爱的游戏：______　作为玩家，您最想说的一句话：______

填写上表，寄给智慧桥，随信附超重邮资3元，您将迅速收到如下奖品：

精美磁盘游戏一款＋10种最新流行游戏攻略＋最新游戏资料

邮址：100101　北京市9799信箱141分箱智慧桥游戏乐园(收)　咨询电话：(010)64993177、64976933

《家佳电脑文摘》

100种电脑媒体的“同步配套光盘”

第1期 光碟文摘

38元

《家佳电脑文摘》卖38元，为什么比其它媒体的配套光盘贵，因为它集百家之长，内容丰富、精选，既适用于电脑爱好者的需求，又满足专业人士的需要。

既然是“同步”，当然“新”字当头。

每两月一期，长期订阅优惠！

家佳《十万个为什么》六碟套装内含《百科篇》、《动物篇》、《植物篇》、《天文篇》、《生活篇I》、《生活篇II》，荣获97中国多媒体市场调查最受欢迎的多媒体光盘奖！

许多中小学生来信说：《十万个为什么》六碟套装是他们收到的最好的生日礼物！

许多家长来信说：《十万个为什么》六碟套装仅199.8元，对孩子的素质教育物超所值！

鸿达公司成立“鸿达软件批发中心”，承揽软件批发业务，价格合理，服务周到，信誉可靠，全面服务于鸿达公司的代理商，欢迎各地软件经销商来电来人联系。

联系人：文雯

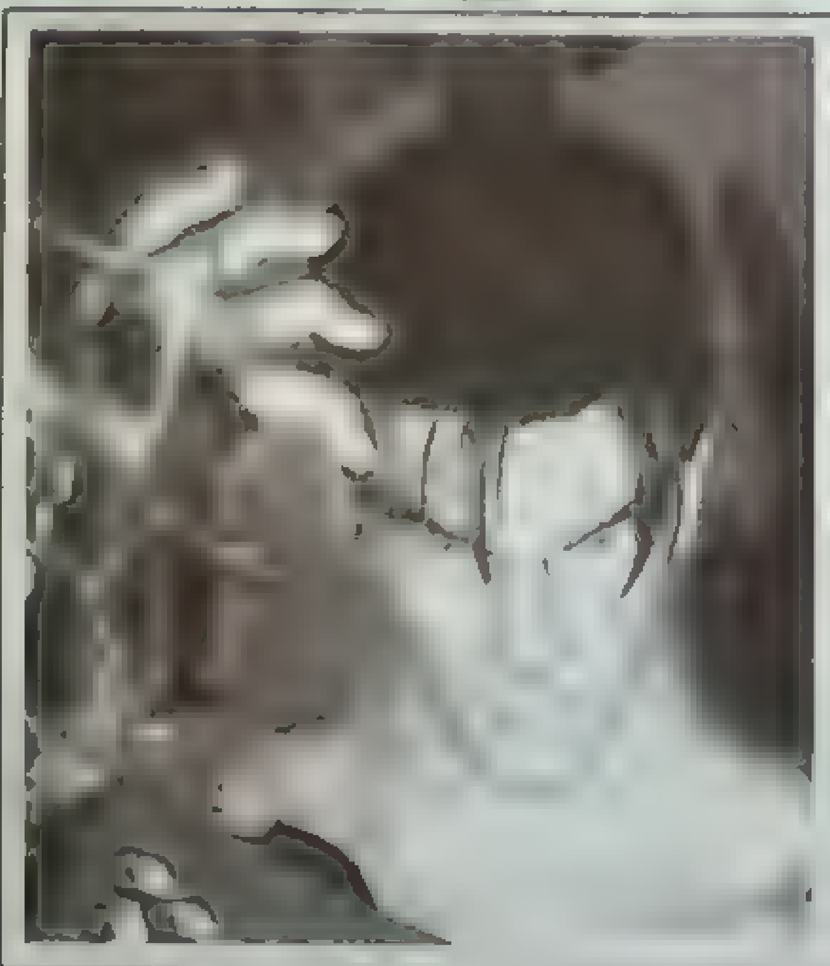
家佳 HOMESTAR

北京鸿达电子新技术研究所

信址：北京海淀区学院路37号　鸿达电子　邮编：100083

电话：(010)62630457 62630594　　传真：(010)62560328

网址：www.homestar.com cn　E-mail:homestar@public3.bta.net.cn



即时实用，又是藏品。永不再版，勿失良机！

六月下旬出版　定价 25 元

继《'97 格斗全书》之后……

《98格斗全书》总括近一年来的格斗游戏新作，及此前的部份经典名作。包括角色介绍，必杀技，超必杀技，隐藏人物，隐藏技，游戏发展与回顾，秘技等。

16 开本 228 面，其中彩页 36 面。高级胶版纸印刷。

邮购办法：

1)每本书另加挂号费 1 元。邮费免收。

2)到当地邮局汇款至北京市海淀区半壁街南路 2 号院 1305 室

联系人：张世顺

电话：(010) 68410611

邮编：100081

请在附言栏写明所邮书名及册数，字迹工整。

岳飞传

(1) 角色扮演＋战略模拟的精品

(2) 全新的智能化 AI

(3) 多线式发展结构

(4) 80 余个人物，180 种道具，20 种兵种，造型真实、细腻

(5) 操作简便，一鼠走天下

广泛争求独家代理

超网电子科技(北京)有限公司

Supernet Electronics Technology (Beijing) Co., Ltd.

北京市北三环西路甲 16 号 滨州宾馆 403 室　邮编：100086

电话：(010)622[illegible]55 转 [illegible]03　传真/电话：(010)6221[illegible]

买《雷曼设计师》，赢游戏设计大奖



《雷曼设计师》是《雷曼》冒险的延续，但是你不需要《雷曼》就可玩到 24 个全新的关卡，而且强大的游戏编辑器功能让你还可以玩自己设计的雷曼游戏……《雷曼设计师》定价：118 元

即日起至 1998 年 8 月 31 日，凡购买正版《雷曼设计师》的用户都可以参加“雷曼游戏设计大奖赛”。比赛方法如下：

1.参赛者可以选择任意一个雷曼世界以及任意一个关卡尺寸进行游戏设计。

2.参赛者需将所设计的关卡地图复制到磁盘上寄给评委会。例如：参赛者设计的是 Jungle 世界的关卡，而他将《雷曼设计师》安装在了 C:\Ubi Soft\Rayman 目录下，那就需要将 C:\Ubi Soft\Rayman\Jungle\MapX 这个目录以及目录下所有的文件进行复制（X 代表参赛者设计的地图标号，通常默认值为 2）。

3.参赛者在磁盘上需注明自己设计的是哪一个雷曼世界的关卡。

4.评委会将从游戏构思、贴图质量、难易度把握、趣味性等方面对参赛作品进行综合评判，最后评比出：

一等奖：1 名	获价值 2000 元奖品
二等奖：3 名	获价值 500 元奖品
三等奖：10 名	获 UBISOFT 最新游戏一套
优秀奖：50 名	获雷曼纪念品一份

请将作品与填妥后的用户卡一同寄往：

上海市张杨路 500 号 UBISOFT 中国机构市场部收

邮编：200122

咨询热线：021－58788969X223，203



50 音快速突破

10 小时内学会

所有日文单字发音!!

会英语的人越来越多，想要高人一等，会第二种外语已是不可或缺的，日语就是您最好的选择!

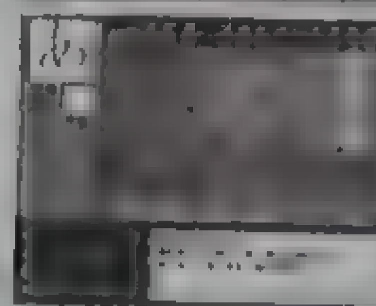
- 根据语言学家研究：若欧洲人学日语要花 200 小时！美国人要 150 小时，中国人只要 100 个小时！！也就是说中国人学日文比其他任何民族占了绝对优势。
- 专为中国人量身定做：全世界唯一一套为中国人量身定做的专业教学软件。
- 直觉联想式学习法，发挥中国人学日语的优势，让您用最轻松直觉的联想方式学会最正统的日语！！
- 快速学会日语 50 音：只要每天花 1 小时，10 天内即可看与读所有日文单字发音。
- 学习最地道的日语：不但日语发音为日籍人士配音，每字皆有笔划顺序动画示范！！
- 精彩的教学单元：闪卡练习，听音辩字，50 音宾果，实力测验等让您对 50 音快速熟练，印象深刻。
- 全程语音教学，生动活泼亲切直接，最好最有效最专业的日语教学软件！

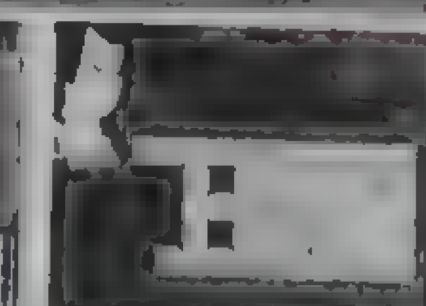
直觉式日语教学法

部分精彩教学单元介绍

50 音教室

才刚学会的又忘记了吗？没关系在这里可以查询一切有关 50 音的资料，包括所有平假名，片假名，汉字字源，笔划顺序动画的查询呢。





相貌可亲的女老师及示范发音的日本老师全程语音教学用深入浅出的方式告诉你每个日文字是如何从中国字演变而成的?

教学课程

当然，还有笔顺，发音教学你会惊讶的发现 原来日本字和中国字长的这么像，原来日本字和中国字发音几乎一样，原来 50 音竟然这么的简单好学 完全理解式 直觉式教学，[illegible]





听音辩字

训练您的日文听力和发音纠正

闪卡练习

随机出现的卡片，帮助您记忆新单字

50 音宾果



在游戏中学习效果最好。想要宾果吗？除了运气要好，反应要快外，最重要的是：单字要背的熟呦。

专为中国人量身定作设计 完全理解式 直觉式教学

使用本软件学习 您将学习最标准的日语 而且更有学习效率！

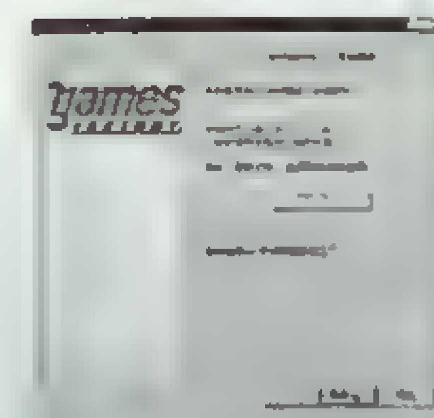
光谱博硕电子科技（北京）有限公司

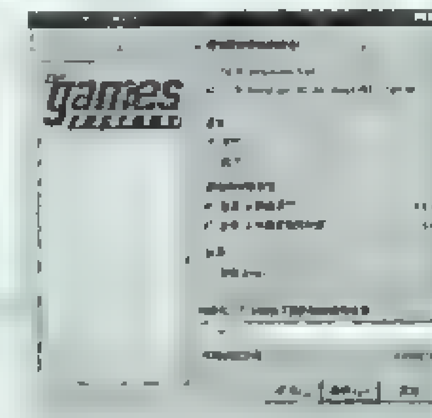
北京威孚信息技术有限公司

亲爱的读者，您好：

沉醉于各类游戏中的你是否想自己开发一部游戏，而又苦于不会计算机编程语言呢？那么我公司即将上市的新产品 -《游戏工厂》(The Games Factory)使你可以轻松地跨越这些障碍，完全驰骋在自己的想象力当中

《游戏工厂》同时提供了 32 位和 16 位两个版本，可以让你随意制作游戏和屏幕保护程序，并可独立运行于各个版本的 Windows 操作系统中，为你提供四个功能强大的编辑器和一百多个屏幕转换效果及 1,000 多首 CD 音质的声音样本；300 首 Midi 音乐；数以千计的动画图形和 3D 图像等极为庞大的素材库。程序中自带的五个指导游戏、三个样本游戏及各种教程可以让您在最短的时间内掌握各种技巧。我公司还提供了详尽的中文手册、功能强大的帮助，使您在制作游戏过程中倍感轻松。《游戏工厂》还提供了一个新颖的 VITALIZE！网络插件，它可以让你将自制的游戏网络浏览器上实时运行，同时支持 16 位 32 位版本。读者们可至我公司网址免费下载浏览器插件，并在我们提供的免费试验场先一试身手！





另外，我公司还同时推出 Europress《Rally》游戏系列的第四代《国际拉力冠军赛》。其优秀的实时天气系统可以真实的模拟浓雾、狂风、暴雨、大雪；而独有的赛事、赛道编辑器能让玩家创立自己的比赛；以最新的 3D 图形技术制作的精美的画面、每辆赛车真实而良好的操纵性都让你热血沸腾，界面、语音全中文化，使你犹如亲自飞驰于世界各地一般！









由北京兴宏达科贸公司总经销的我公司产品《水上狂飙》，自上市以来，得到了行业中各公司的广泛支持，在此新品即将上市之际，我公司向业界所有支持过我们的朋友们表示衷心地感谢：

北京	天津 IPC	徐州连邦	温州连邦	荆州连邦	石咀山大恒	贺县威特	郑州连邦	辽宁	哈市希望	内蒙古
北京兴宏达	天津津海	无锡连邦	温州阳光	荆州前卫	福建	安徽	郑州希望	沈阳希望	哈市连邦	呼市方圆
清华连锁组织	天津连邦	无锡宝光	义乌连邦	襄樊明日	福建连邦	合肥连邦	洛阳亚普	辽宁华储	哈市赛乐氏	呼市连邦
大众软件读	天津展望	镇江智人	诸暨云宵	襄樊连邦	厦门连邦	合肥赛乐氏	洛阳连邦	沈阳连邦	齐市连邦	包头连邦
者服务部连	重庆	镇江连邦	湖州远方	十堰蓝波	厦门[illegible]大	宿州连邦	许昌计算机	大连连邦	大庆连邦	满洲里泽宇
锁组织	电脑报社	盐城科技	湖州连邦	石首今日	泉州连邦	淮南连邦	安阳连邦	大连赛乐氏	大庆希望	新疆
连邦中心店	重庆连邦	盐城连邦	绍兴连邦	荆门连邦	漳州金力	宜州奥特	开封赛乐氏	锦州华侨	佳木斯连邦	乌市华顺
赛乐氏店	重庆赛乐氏	[illegible]阴连邦	瑞安创新	湖南	建阳永恒	蚌埠连邦	濮阳连邦	本溪通用	牡丹江宏远	乌市连邦
新华书店	广东	常州连邦	台州连邦	长沙连邦	龙海电脑	阜阳连邦	焦作科信	朝阳银丰	牡丹江奔腾	博乐百通
捷符电脑	广州金[illegible]	苏州沧浪	余姚现代	长沙赛乐氏	南平金霞	山西	商丘连邦	阜新集星	山东	哈密连邦
万众力和	广州南软	苏州连邦	慈溪盛天	长沙电脑	龙岩连邦	太原连邦	平顶山星康	抚顺连邦	济南恒志	库尔勒连邦
北京人和	广东连邦	苏州黑马	海宁智海	衡阳九达	三明连邦	太原希望	新乡现代	鞍山新华	济南连邦	甘肃
北京人恒	广州黑马	连云港海人	四川	株州连邦	江西	晋城科创	三门峡银河	丹东希望	烟台金石	兰州连邦
北京[illegible]	深圳连邦	扬州连邦	成都连邦	株州兰星	南昌希望	大同连邦	河北	海城新新	烟台松华	兰州愈友
北京正普	深圳赛格	淮阴英特	成都新一代	郴州电脑	南昌连邦	运城未来	石家庄连邦	盘锦连邦	烟台连邦	金昌科电
北京甲仁	汕头连邦	昆山连邦	软件报社	怀化东方	漳州科力	长治连邦	石家庄新新	辽阳英华	青岛赛乐氏	庆阳辉煌
北京[illegible]	珠海连邦	宜兴连邦	绵阳连邦	云南	九江[illegible]	临汾二品	邯郸明星	营口诚信	淄博通达	贵州
北京[illegible]	肇庆连邦	南通先锋	攀枝花金谷	昆明黑马	广西	陕西	邯郸连想	吉林	淄博连邦	贵阳连邦
北京华比尔	惠州连邦	南通连邦	乐山连邦	昆明连邦	南宁连邦	陕西辉煌	唐山连邦	长春科高	泰安希望	贵阳金山
联邦一分店	中山连邦	江阴连邦	泸州连邦	昆明蜂子	桂林连邦	西安奔腾	唐山[illegible]氏	长春连邦	邹城艾维	遵义连邦
[illegible]	湛江连邦	浙江	湖北	海南	桂林科技	西安连邦	秦皇岛中环	长春长白	东营连邦	
上海	江门荣宝	杭州飞迪	武汉天同	海口星河	玉林广泰	西安赛乐氏	邢台科技	长春赛乐氏	济宁连邦	
上海农工商	佛山[illegible]	杭州连邦	武汉连邦	海口连邦	梧州信息	宝鸡辉煌	保定晓航	吉林树人	威海连邦	
上海连邦	顺德连邦	金华连邦	汉口连邦	宁夏	柳州东方	宝鸡海威	保定连邦	延吉天和	潍坊三友	
上海中新	江苏	宁波连邦	青山连邦	银川连邦	柳州连邦	汉中连邦	廊坊万天	梅河口科文	潍坊连邦	
天津	南京连邦	宁波今日	宜昌连邦	银川赛乐氏	柳州赛乐氏	河南	沧州连邦	黑龙江	德州连邦	

地址：北京市朝阳区安翔北里 11 号创业大厦 419 室　邮编：100101

电话：64873915、64873916　传真：64873913

中文网址：http://www.wave.info.com　英文网址：http://www.europress.co.uk



电玩点将榜

虽然日历已悄悄翻到了6月，但夏日的火热仿佛还没有到来，就象许多本以为将会在榜上飞跃的游戏一样，这个夏天来的有些迟

《星际争霸》让我们失望，虽然很多朋友都相信它完全能够顶替《帝国时代》的位置，本期它仍然徘徊在点将榜的中下游，与国外疯狂的《星际争霸》热相比，国内玩家接受它还需要时间

《铁甲风暴》的表现也不尽如人意，和前一段的热销相反，本期它的得票少得可怜。如果不是前几名的得票过于集中（几乎占了50%），谁又能保证这区区一百多票能够上榜？

《帝国时代》本期以较大优势蝉联了榜首，也许我们必须重新估价一下这个游戏的制作水平。虽然呼唤新霸主是很多玩家所希望的，但经典游戏的确很难频繁出现，因此"帝国"时代还将延续一段时间。

当玩家们拿到本期杂志时，E3大展就快在美国拉开帷幕了，这也是每年游戏者们最大的节日，许多新游戏将闪亮登场，不少默默无闻的游戏公司也将一举成名。在此之前，对于玩家来说，游戏的夏天还没有真正到来

点将榜采用随时投票，凡投票的读者，将在月底参加抽奖，幸运读者将获赠从当月起一年的《家用电脑与游戏机》杂志。欢迎广大读者参与我们点将榜的投票活动。

投票方式：寄来一张明信片或一封信，在背面写上：您最喜爱的4款游戏(中文或英文名称)：1. ________ 2. ________ 3. ________ 4 ________

您也可以通过调查表将您的点将榜投票寄往编辑部。如果您具备上网条件，您可以通过E-mail向编辑部的电子信箱 reader@fegm.com.cn 或 CY@fegm.com.cn 发送选票，在 www.fegm.com.cn 的主页上还可查阅联机点将榜。

点将榜投票地址：100035 北京市西城区新街口二条甲11号《家用电脑与游戏机》编辑部"电玩点将榜"栏目收

本期幸运读者

关　怀　河北廊坊　　静　飞　北京　　刘　阳　辽宁铁岭

李　昆　江西南昌　　高　勇　内蒙古牙克石

综合榜

名次	游戏	升降	英文名	公司（票数）
1	帝国时代	→	Age of Empires	微软 (3471)
* 2.	古墓丽影Ⅱ	→	Tomb Raider Ⅱ	维真/新天地 (3224)
* 3.	暗黑破坏神	↑	Diablo	Blizzard/奥美 (3002)
* 4.	仙剑奇侠传	↑		大宇 (2697)
* 5.	足球'98	↓	FIFA'98	电子艺界 (2259)
* 6.	横扫千军	→	Total Annihilation	Cavedog/GT (1236)
* 7	命令与征服	↑	Command & Conquer	Westwood (1122)
* 8	阿猫阿狗	↑		大宇 (880)
* 9	地下城守护者	↓	Dungeon Keeper	Bullfrog/电子艺界 (792)
* 10.	英雄无敌Ⅱ	↑	Heroes of Might and Magic Ⅱ	NWC (711)
* 11	银翼杀手	↑	Blade Runner	维真/新天地 (530)
* 12.	黑暗王朝	↑	Dark Reign	Auran/Activision (513)
* 13	金庸群侠传	↓		智冠 (476)
* 14	超时空外传	↑		宇峻科技 (456)
* 15.	极品飞车Ⅱ	↑	Need for Speed Ⅱ	电子艺界 (418)
* 16.	炎龙外传	↑		汉堂/晶天 (391)
* 17.	神话：堕落之神	↑	Myth	维真/新天地 (380)
* 18.	古墓丽影	↓	Tomb Raider	维真 (336)
19.	雷神之锤Ⅱ	↓	Quake 2	Id/Activision (305)
* 20	大地传说Ⅱ	↓	Lands of Lore	维真/新天地 (301)
* 21	主题医院	↓	Theme Hospital	电子艺界 (300)
* 22.	星际争霸	↑	StarCraft	Blizzard (297)
* 23.	大富翁Ⅲ	↓	Rich Ⅲ	大宇 (279)
* 24.	绝地风暴	↓	KKND	电子艺界 (275)
* 25.	FIFA足球经理	↓	FIFA Soccer Manager	电子艺界 (266)
* 26.	NBA篮球'98	↓	NBA Live'98	电子艺界 (240)
27.	文明Ⅱ	↓	Civilization Ⅱ	Microprose (191)
* 28.	铁甲风暴	↑		目标软件 (187)
* 26.	侠客英雄传3	↓		精讯 (193)
29.	大航海时代Ⅱ	↓		光荣 (180)
* 30.	魔法军团	→		劲一番 (149)

新品榜

名次	游戏	英文名	类型	公司
* 1.	阿猫阿狗		角色扮演	大宇
* 2.	银翼杀手	Blade Runner	冒险	维真/新天地
* 3.	神话：堕落之神	Myth	即时策略	维真/新天地
* 4.	星际争霸	StarCraft	即时策略	Blizzard
* 5.	铁甲风暴		即时策略	目标软件
* 6.	少年街霸	Street Fighter Zero	动作	CAPCOM
* 7	三国群英传		策略	奥丁/智冠
* 8	铁甲叛乱(起义)	Uprising	即时策略	NWC/育碧
9	辐射	Fallout	角色扮演	Interplay
* 10.	富甲天下		益智	光谱

注：*表示国内已有正式代理　括号内为该游戏所得票数

(本栏编辑/CY)

★业界专访★

感受Ubi

■文/CY·小严

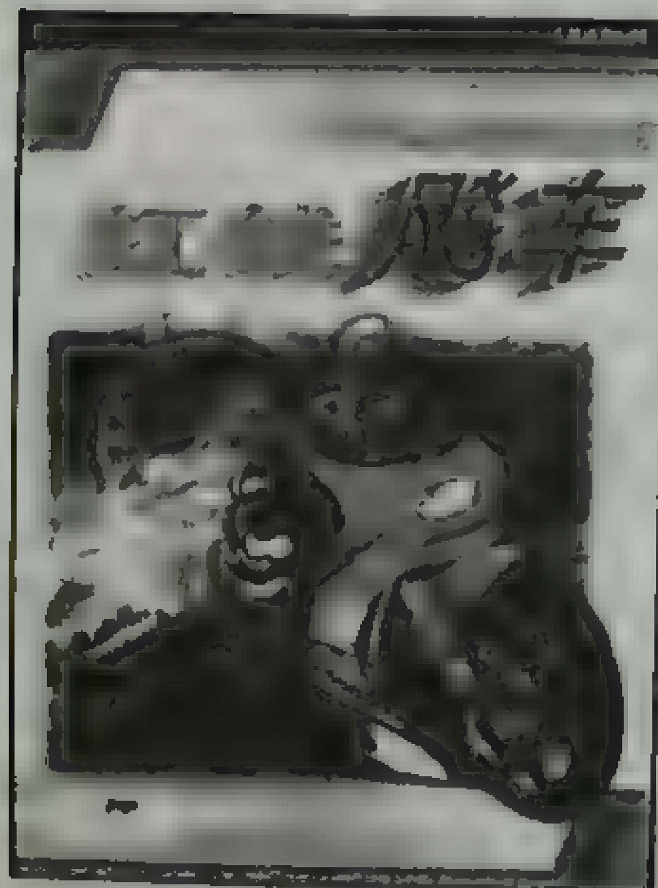
出去走走，感受一下外面世界的新鲜空气，一直是今年来我最大的愿望。整天坐在机器前，对世界的变化已经越来越迟钝了（即使Internet能够连到天涯海角）。


上海育碧电脑软件有限公司总裁　戈翎

恰巧Ubi（上海）公司将有几款新品上市，邀请了许多业界同仁捧场，也给了我一个出去走走的机会

同机的PC兔子对外出所遇到的每一件事物都倍感新鲜，除了电脑以外，他在其他方面投入的时间确实太少了。飞往上海的全程中，我都在担心，此次我们Ubi之行，会不会是一次翻版的刘姥姥进京。

抵达上海，首先感受到的是上海的高架路。短短几年，高架路已经贯穿了全上海，气势宏伟，令兔子大开眼界，直嚷着要开上麦克拉伦跑一把极品飞车（此君没有驾驶执照）。从充满了文化气息的古都，来到现代化的商业大都市，视觉上强烈的反差使每一个初到上海的北京人感慨不已。


Ubi即将推出的赛车游戏《红线飚车》

对于在中国刚刚起步的游戏行业来说，游戏的中心显然在北京，几十家专业媒体，为数众多的游戏公司遍布京城，而大大小小的游戏专卖店更是不胜枚举。这种得天独厚的优势使许多北京玩家非常骄傲，但同时也在一定程度上挡住了我们这些游戏中心"臣民"的视线。

接到Ubi邀请时，我还犹豫是否有必要劳师远征上海，对这样一家在国外名气都不是甚大的法国公司进行采访。但走进Ubi的大门，一种逼人的王者之气顿时扑面而来。不虚此行，是我和同行伙伴们的第一感受。

Ubi（上海）公司的规模之大，在所有国内的游戏公司中首屈一指，浦东时代广场的17层整整一层都属于该公司，一间能容纳200余人的巨型办公室中聚集着130余名工作人员，我用了整整一个小时才参观完该公司。Ubi（上海）公司的总裁Corinne Le Roy（中文名：戈翎）告诉我们，这个规模只是暂时的，到今年年底公司要发展到200余人，成为在中国游戏行业的最大企业

如果说对Ubi的第一感受是规模大的话，那么第二感受就应该是实力雄厚。接触中，我们发现Ubi的每一位员工都对公司充满信心，他们有国内最先进的设备、最好的工作环境，他们聚集了几乎全上海的业界精英，再加上法国母公司在资金和技术上的全力支持，使该公司迅速成为了业界一颗耀眼的"新星"。

也许是Ubi的发展速度太快了，此番上海之行我的准备显然十分不充足。由于时间仓促，总感觉遗漏了许多细节

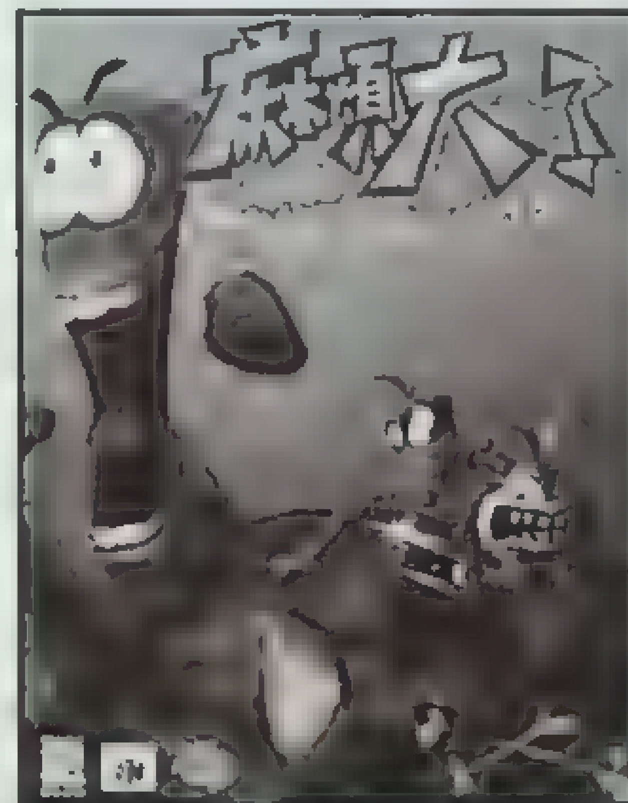
正如我们想不到Ubi上海（公司）的总裁中文名字叫戈翎一样，我们也没有想到Ubi（上海）公司为自己起了一个如此中国化的名称——上海育碧电脑软件有限公司。


上海时代广场全景

试想如果IBM中国公司叫做"爱碧慕"是不是会觉得有点儿滑稽。但我知道不是每个人都会如此轻松，一个国际化公司的中国分支将自己如此彻底"汉化"可见其对中国市场信心十足

Ubi Soft Entertainment由Guillemot五兄弟于1986年在法国创立，从事多媒体游戏等软件的制作、出版和发行。1996年7月，Ubi成功地发展为一家股票上市公司、目前年营业额已达到了六千万美元。Ubi属于制作和发行兼顾的公司，我们注意到Ubi的年度利润中代理发行和出版发行的比例相当，而且Ubi在法国本土的销售额比法国以外的销售额要略高一些。由于Ubi在法国拥有完善的营销网络，游戏进入法国市场往往需要Ubi的合作。例如LucasArts、Broderbund、Blizzard、Europress和Funsoft等著名公司的产品都是通过Ubi在法国发行。

Ubi的全球雇员总数超过800人，当然这是Ubi于1996年底创建了中国分公司以后的数字。成立不到两年的上海育碧电脑软件有限公司现已拥有100多名员工，而且还于1997年成立了制作部，配备了一流的设备和精干的中、外多媒体产品开发制作人员。育碧的"戈总"充满自信地向我们介绍到："我们可能是第一家在中国分部成立制作部的外资公司，而且这是一个真正的制作部，我们的伙计们不止是将一些优秀作品进行汉化，我们还准备让他们开始新游戏的开发工作。当然首先是那种适合在中国销售的中国题材的作品。"话外之音也非常明显，我想然后应该是使中国制作部参加非中国概念的游戏制作，即逐步将法国总部的一部分制作工作向中国转移。目前的上海Ubi似乎已经是国内最大的游戏软件开发商之一。我们望着这间能容纳200人的办公室不禁稍有疑虑，现在已经有这样的规模还要不断扩大，公司是否马上可以赢利呢？对于这一问题，"戈女士"的回答是肯定的。但同时她还说，要维持这样一个比较庞大的机构并保持良性循环是很不容易的，目前公司在开发、市场等方面的费用都相当大，所以效益较低。同时还要有效地控制价格又不能随意降低产品和市场开发费用，但值得庆幸的是公司一直都能保持一定的赢利。听到此处，我们也感到一丝欣慰，不仅是为了Ubi的初步成功，也许是Ubi的方式证明了在中国市场的这种高投入运作方式的可行性。谈到公司的实力，Ubi在全球游戏界的地位恐怕要排在20名前后。其中Ubi的当家游戏《雷曼》在全球的发行量超过了80万，而在中国的发行量是10万份。



Ubi新作《麻烦大了》


测试人员正在测试游戏音效

对于一个集代理和发行业务于一身的跨国公司来说，应该很难找到其产品的特色，因为代理业务就是要尽力争取一些有市场的游戏的全球或区域发行权，而无须也不可能使自己代理的产品保持独特的风格。但在制作方面则不然，制作室或公司的独特风格有时是他们赖以生存的基础。我们从《雷曼》这一系列游戏中多多少少感受到Ubi在游戏开发方面有'寓教于乐'的理念。例如在《雷曼》取得成功后，Ubi随即准备推出的有《雷曼设计师》（RAYMAN DESIGNER）和《雷曼英语万事通》（ENGLSIH WIHT RAYMAN）。《雷曼英语万事通》是针对初学英语的孩子们设计的，使他们有机会在娱乐中循序渐进地掌握英语的基本语法和日常词汇。但它和一般的多媒体文化教育软件不同，对英语的学习始终在故事情节中自然进行。孩子们要通过雷曼之手帮助不懂英语的魔法师破译魔法的秘密对付邪恶的大黑先生。我个人不知道寓教于乐是什么滋味，但从PC兔子跃跃欲试的神态似乎可以发现这一市场的容量。

《雷曼设计师》是一款比较轻松的游戏，具有一定新意，雷曼爱好者可以在游戏提供的24个地图以外通过编辑工具设计新的地图和设置难关，游戏还具备连机功能，雷曼迷们可以通过网络与世界各地游戏迷交流。

《玩具兵大战》（ARMYMAN）和《麻烦大了》（TONIC TROUBLE）是即将推出的两款具有Ubi风格的作品。一定会有人指责当今的游戏作品充满血腥和暴力，随着游戏


上海育碧公司外景



制作技术的日新月异，在动作冒[illegible]系场面使用越来越逼真[illegible]度，但这样的游戏会因为上述原因失去不少玩家。可是对于用玩具兵作战的游戏就不会有这些麻烦。小时候我们用锡兵或塑料兵在地上摆开战场的时候，不会有人认为这种游戏会培养出暴力倾向，《玩具兵大战》就是一款可以被社会各界普遍接受的无血腥的即时策略游戏。作为一位战场指挥官，玩家要指挥手下的玩具塑料兵利用各种先进的武器在80个不同场景中与敌人周旋。游戏还提供了地图编辑和连线作战功能。我的感觉孩子的家长这次一定可以放心了。但不要以为这是一个简单的少儿游戏，《玩具兵大战》的AI是和军方共同开发的，具备相当的水准。我认为Ubi在游戏的制作和选材方面颇为独树一帜。

《麻烦大了》是集动作与冒险于一身的即时3D卡通游戏。每秒60帧的高清晰度动画，超大数量的三维造型使这款游戏堪称年度大作。不过要知道这是一款基于PⅡ的高配置游戏，没有PⅡ、3D卡和4M VRAM显存只能望洋兴叹了。不过《麻烦大了》也有N64版可供选择。



总裁办公室

Ubi在全球范围内有9个不同分工的制作室，在上海公司成立的制作部不知是否可称为第10个制作室。如果他们仅仅是将已经成功了的产品汉化，似乎就不会有太高的地位。Ubi对这个制作部门目前相当重视，汉化仅仅是一部分业务，而推出中国题材的作品才是今后的重点方向。在这一方面，Ubi已经有了一些所谓中国题材的作品问世，例如《世界足球98》。在这个游戏中共有370个各国足球俱乐部和6000多名选手参加比赛，其中包括多个中国甲A强队，例如国安、万达和申花等。球迷和游戏迷们从此不用在四处搜集补丁文件或是编辑器来更改球员的名字了。但还不知道Ubi是否会推出中文原创游戏。

目前Ubi与世界各地的50家游戏和多媒体制作出版商签有代理和分销协议。其在中国市场发行的名品有Empire的《Flying Corps》、Micropose的《文明2》和《Orion2》、NEW WORLD COMPUTING的魔法门系列、Mythos的《幽浮3启示录》、Criterion的《SUBCULTURE》（[illegible]文明）和Ubi自己制作的《F1 RACING》（F1大赛）。



Ubi主打产品《雷曼设计师》

F1是Ubi在POD获得成功后精心策划的3D赛车游戏。在上海，我们从育碧制作部了解到不少有关F1制作过程的消息。据说F1的制作目标有三个，一是要使玩家在车辆性能设置方面能够感到明显的变化。第二点是使赛手可以更加清晰的观赏画面精美的赛道，最后一项要求比较难达到，就是试图使玩家最大程度上感受F1的氛围从各个方面体会和进入F1的世界。

其实Ubi主观的目标是否能够达到是需要由广大游戏玩家来检验的，但为了制作F1，Ubi与著名赛车商雷诺(Renault)的合作的确为F1增色不少。雷诺为Ubi提供了各项有关F1的绝密资料，雷诺的技术工程师Christan Blum为赛车的各项指标设置的真实性进行了大量的实验和论证。同时顶级轮胎供应商Michelin也为这款游戏解决了有关轮胎方面的问题。Ubi甚至追踪录制了整个96赛季全部赛车的比赛情况，仅仅是为了体会赛车碰撞后的变化。所有这些努力应该使我们感受到有史以来PC所能提供的最佳"撞车"效果。

看完以上这些介绍，不知读者们对Ubi能有多少最初的感受，但Ubi的迅速崛起却是不争的事实。虽然我们并不能将Ubi(上海)公司的属性定位为真正的国人游戏公司，但无论怎样，上海育碧电脑有限公司为国内玩家带来的好处是显而易见的，而这种国际合作也能使公司在相对脆弱的大陆游戏市场变得根基牢固。我们衷心希望Ubi能够顺利成长，毕竟百花齐放才能春满园。



各部协调工作

定位多元化发展

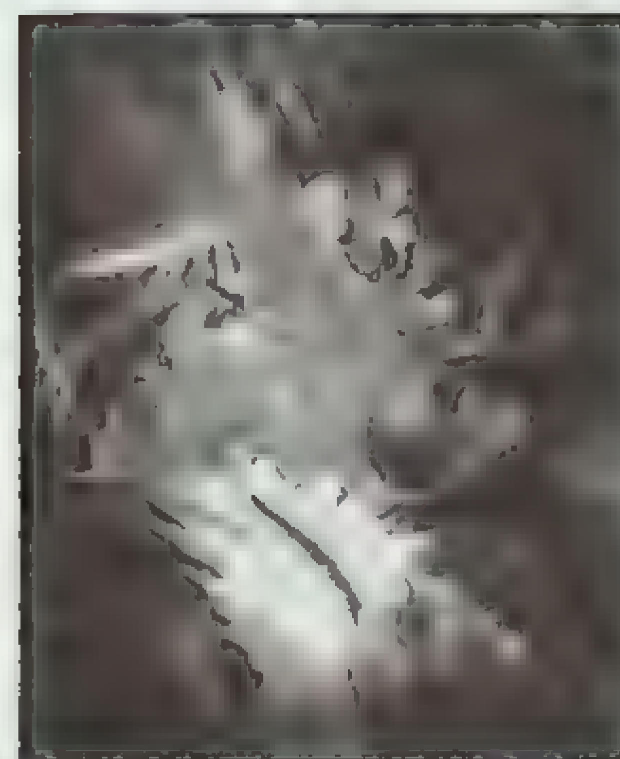
——CAPCOM访谈录

■文/G & G工作室 小严

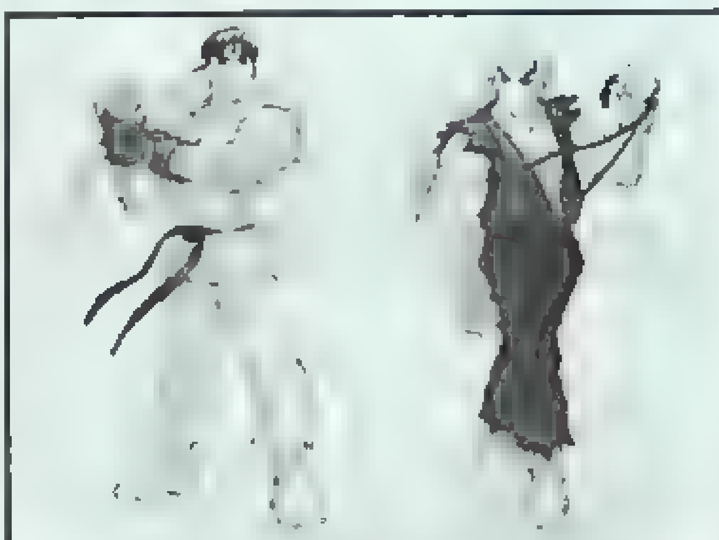
"秦失其鹿，天下共逐之。"

"如果将电视游戏的市场比作一头鹿，那是否可将任天堂比作强秦，谁是逐鹿的强者是否问过鹿的意见？"

带着这样的疑惑读完了黄易的《寻秦记》和几篇有关电视游戏发展的文章，觉得毫无头绪只好做事不关己状，先打一会《街霸》再说。不过春天是令人焦燥的季节，自从在网上看到有人写下这段话之后，总想求证一下。我一向以为在游戏领域，电视游戏才是目前真正的霸主，在电脑十分普及的欧美和日本，仍以PS和N64为主流，PC只能称是占了一席之地而已。因为不论硬件还是软件方面的资料都表明，电视游戏占据了游戏业三分之二强的市场。不过PC游戏的前景看好是人人皆知的，软件开发商们最近对PC平台的关注和举措无疑会使PC成为最有成就的游戏平台。同时他们对各种电视游戏平台的期待程度必然会有重要的影响。而软件开发商的影响力来自他们游戏作品的受欢迎程度，来自市场的反应，来自鹿的脾气。



恰好我和CY有机会参加了一个由第三波组织的活动，使我能直接问问游戏开发商们的意见。大家知道第三波是CAPCOM的中国代理，而CAPCOM又是一家举足轻重的日本游戏公司，大家一定非常熟悉该公司在十年前出品的《街霸》，并且现在仍对第三代《街霸》热情不减。相对较新的《生化危机》系列也在市场上掀起一阵购买热潮。我们有理由相信CAPCOM在格斗和冒险游戏方面的造诣和其对市场的影响力。CAPCOM的公司总部设于日本的大阪，其分公司则遍布于日本、美国、欧洲、南美和中东。CAPCOM Asia Company Ltd是CAPCOM位于香港的亚洲业务中心。这次我们见到的是来自香港的一位主管销售的业务负责人。我并未期待我的这个大问题能得到具体确切的回答，于是提问还是以传统方式开始。

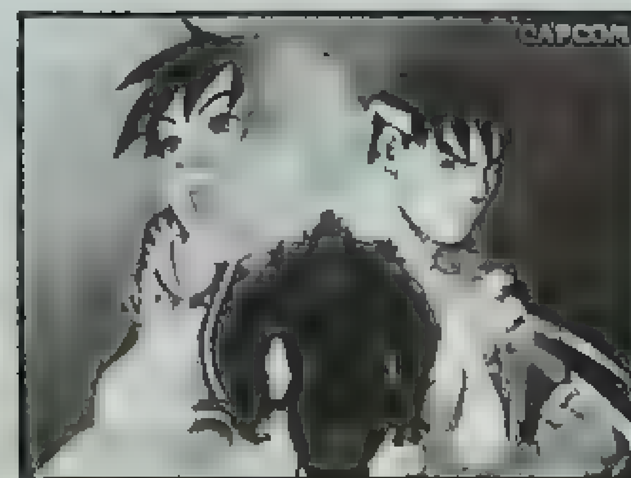


问：我们媒体和不少玩友都非常关心并想了解CAPCOM近期的发展状况和战略

答：CAPCOM的发展规划是由单一平台向多平台发展，尤其是PC平台，目前的游戏开发商都将有知名度的产品向其他平台上移植，我们也是如此。而且我们对PC的原创游戏也有很大的兴趣和信心。虽然在一开始这不是我们熟悉的范围，但经过这段时间的探索我们已经很有把握，相信PC平台的原创游戏明年就可以问世。

向多平台发展似乎是顺理成章的事情，也无须再多问原因，但我仍想从业者的口中听到答复，这也许可以帮助我们对未来的电视游戏市场做一番预测。不过以下直率的回答的确出乎我的意料。

答：目前任天堂已经不能领导游戏业，在这样一个推陈出新的时代我们无法确定哪一个平台是最好的，所以只有向多平台发展，虽然游戏公司都将一些成功的游戏向其他平台上移植来获得收益，但实际的原因还不仅如此。我们过去在PC方面没有经验但却不得不向PC平台迈步，因为我们认为WIN95已经解决了不少过去一直困扰大家的技术问题，PC已经显示了强大的潜力。但我们仍无法确认PC是最好的平台，我们唯一能肯定的一点是在目前的游戏市场中只搞单一平台的发展是非常危险的。所以从公司的长远发展眼光来看，多元化发展是必须要做的。



老实说我们对此人的回答非常满意，游戏平台问题的确太大了，也太复杂了。想到此处我放弃了对这一疑问的求证，话题又回到了对CAPCOM的了解。



问：《生化危机Ⅱ》的移植工作进展如何，是否可以近期上市？

答：关于《生化危机Ⅱ》的移植工作，大家一直非常关心，我们也在加紧进行。照现在的情形看，估计今年底可以完成，明年就可以上市了。不过一定需要加速卡才能运行

问：贵公司是否有出版《生化危机Ⅲ》的打算？

答：至于第三代的问题还是请等一等。我可以明确地说我们有计划开发《生化危机Ⅲ》但不会太快，我们[illegible]而且保证一代比一代要好，但现在还不是时机。为了保持品质，估计还要两年时间

问：我们都知道CAPCOM出品了《街霸》这样里程碑式的游戏，对于《街霸》向PC的移植效果贵公司是否满意，如何更好的解决这样的游戏的操作问题呢？

答：操作问题是移植的重要障碍，问题集中在游戏手柄。你们知道PC一般用四键手柄而PS是八键手柄。我们以前就曾与硬件厂商联系，生产PC用的六键手柄，这一问题正在商讨之中，是一个必须要解决的问题。现在市场上已经有一些PC用六键手柄，但价格较贵。



问：是否考虑过向电脑移植《街霸Ⅲ》和《街霸EXⅡ》呢？

答：这个问题还没有确定，主要是速度和操作方面的原因

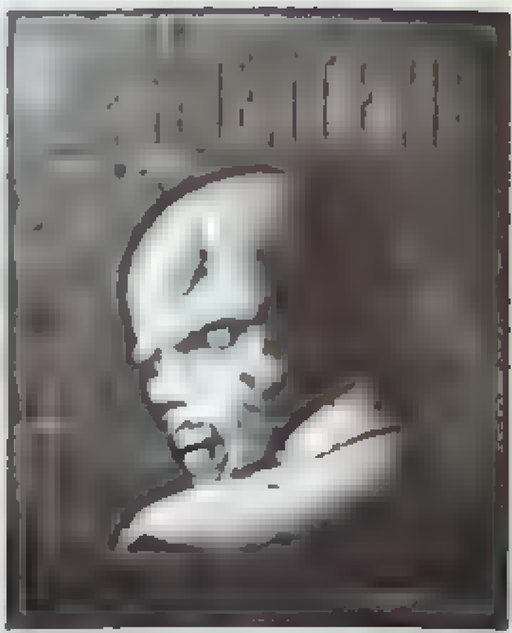
问：我们知道CAPCOM以格斗游戏闻名，冒险游戏和RPG也有不俗的表现，是否考虑过在其他游戏类型上有所发展呢？

答：其他方面的作品我们一直不是很多，我相信今后也会以格斗游戏为主，明年会有一些应用于PC上的RPG问世，我是指中文RPG。

问：请您谈谈日本游戏公司与欧美公司的不同，您认为CAPCOM的优势及个性所在。

答：欧美与日本的游戏公司有很多不同的地方，我认为欧美的游戏公司更加注重新技术的开发及应用，相对日本而言，美工方面较弱。而日本的游戏非常注重美工和创意。你可能有不同的意见但至少我是这么认为。至于我们CAPCOM的优势，我想是我们有大量优秀的有经验的开发人员。我们公司大约有600名员工，都非常有经验，而且他们中的大多数都已经在公司工作了很长时间，所以我们的思路一直保持连续，这样才能保证产品具有CAPCOM的个性。我们一直引以为荣的是，一些'资深玩友'可以通过游戏画面或外观一眼将CAPCOM的作品辨认出来。

问：我们认为《街霸》将格斗的暴力转变成一种充满了动态美感的艺术，您认为它在商业上成功的原因是什么？有什[illegible]



答：坦白的说，《街霸》的成[illegible]偶然发生的，[illegible]就估计到了[illegible]也不能说是偶然的。《街霸》在格斗招式的时间控制方面做的较好，所以真实感很强。另一方面，当时还没有很多这样的游戏，《街霸》是第一个成功的格斗游戏。如果说到经验，我想大概有以下两点，一是游戏的首创性，二是游戏的真实性。不论是好的游戏还是游戏公司都要有一定内涵。我想CAPCOM的成功是很幸运的，但绝不是偶然的。

问：在中国中小学生任何时间都不能进入游戏厅，在日本好象没有这样的规定，您认为这对游戏业的发展有何影响？

答：中国和日本的情况不同，日本的环境对游戏的发展比较宽松，因为游戏业在整个电子行业中所占的比重较大

但我想进入游戏厅的问题对游戏业的发展不会有太大的影响，而且随着游戏业的发展，游戏业者的逐渐强大，这样的局面一定会有所改变

问：这么说您对中国市场的前景比较看好，对于开辟中国大陆市场有什么计划？

答：我们一直十分留意中国大陆市场，但由于盗版和关税的问题，中国市场的发展较慢，不过现在情况已经开始变化，我们已经通过第三波在中国大陆地区出售我们的产品了。这不能不说是一个进步也希望是一个良好的开始。

编后记： 日本人或许太精明了，在每一个有望赢利的角落都能看到日本人的身影，几年前，日本人称霸着游戏机及街机平台，把欧美游戏公司挤到了PC上，现在PC game终于因为伟大的比尔．盖茨以及……出现了转机，而日本人又来了，这种不慌不慢的来到，使那些本来就躲在微软大伞下的欧美游戏公司不得不又面临着新的生存危机

对于这种游戏界巨人之间的对话，我们所能做的一切也许只是观望，虽然这种观望的心态略显苍凉 在我们整日畅游在Internet上，吃吃着硬件日新月异，惊呼着画面细腻无比时，我们自己的东西又有多少呢？忽然想起很多玩迷在为世界杯心跳加速，狂翻日历……人其实真的挺奇怪。 (本栏编辑/CY)





★创作经纬★

让三国回家

——《荆州》探秘

■文/小林



荆州即荆乡九郡，位于现今两湖境内，三国时期刘备曾以此为基础，并两川，创下三分天下之基业，由于关羽的"大意失荆州"，蜀国也从此走向衰落。荆州是《三国演义》中一处颇费笔墨的地方，在三国历史上也有着很重要的地位。

《三国演义》作为一部体现古代战争题材的辉煌巨著，已将古典文学所能达到的表达水平发挥到了极至。无论是描写战争场面的恢弘，还是在刻画人物的性格与内心方面，都可以见到罗贯中先生对文学手法匠心独具的运用。关羽的义、张飞的猛、赵云的勇、刘备的仁、曹操的奸、诸葛亮的智，无一不让人难以忘怀。而荆州，地处咽喉要道，物产极为富庶，乃是兵家必争之地。刘备依孔明之计策，暂借荆乡九郡，逐步走向了其最为辉煌鼎盛的时期，然而"成也萧何，败也萧何"，荆州在以后的时期变成了蜀汉王国的梦魇。这一阶段的故事跌宕起伏，充分表现了三国时代中政治事件的风云变幻，历史人物之间的恩恩怨怨，也使人们充分体验了"时势造英雄，英雄造时势"的道理

《三国演义》拥有众多的读者，在海外也享有很高声望。因此，从电子游戏诞生之日起，就有不少游戏开发商将目光盯在这一题材上。其中，非常著名的是日本光荣公司所开发的《三国志》系列，它几乎成为《三国》游戏的标准和里程碑。《三国志》采用了标准的战略模拟形式来体现三国时期的战乱纷争。而其他形式的此类游戏也不胜枚举：象标准战棋类的《三国英杰传》；角色扮演类的《吞食天地》；即时战略类的《官渡》、《赤壁》等。而今天此文介绍的正在由前导公司开发制作的同体裁游戏《荆州》却不同于以上各类三国游戏：它以战略游戏为外壳，强调国家与国家间的关系；以即时战略的战斗方式为发展手段；加入角色扮演成分体现历史人物的作用。《荆州》的每一任务关中，战争方面均分为战略部分、战斗部分、单机部分等三个部分；在战略部分中还有建设部分和RPG成分的溶入，难怪前导老总边晓春对《荆州》也十分偏爱，在对前导公司三国类游戏的点评中，他称：《官渡》30分；《赤壁》60分；而《荆州》可以达到70～80分。



《荆州》由前导公司瞬间工作室创作，是前导今年的重头戏。瞬间工作室的李波介绍，《荆州》游戏将由五部分构成——战略部分、建设部分、战斗部分、单挑部分及RPG部分。战略部分为最上层，战略部分可以通过切入城市或资源点的办法进入建设部分；还可以通过调集部队进攻的办法进入战斗部分；通过部队的移动进入特殊地点引入RPG情节部分。战斗部分可以通过对武将的操作进入单挑部分。李波还介绍说，《荆州》将比较注重人物的刻画以及故事的连贯性。要使这个游戏成为不仅仅是熟悉《三国》的人能够欣赏的作品，对于不熟悉的人，通过接触《荆州》，也能够对三国时代的历史发生兴趣，对三国时代的英雄豪杰们有初步的了解，这样才算是一部成功的有底蕴的作品。

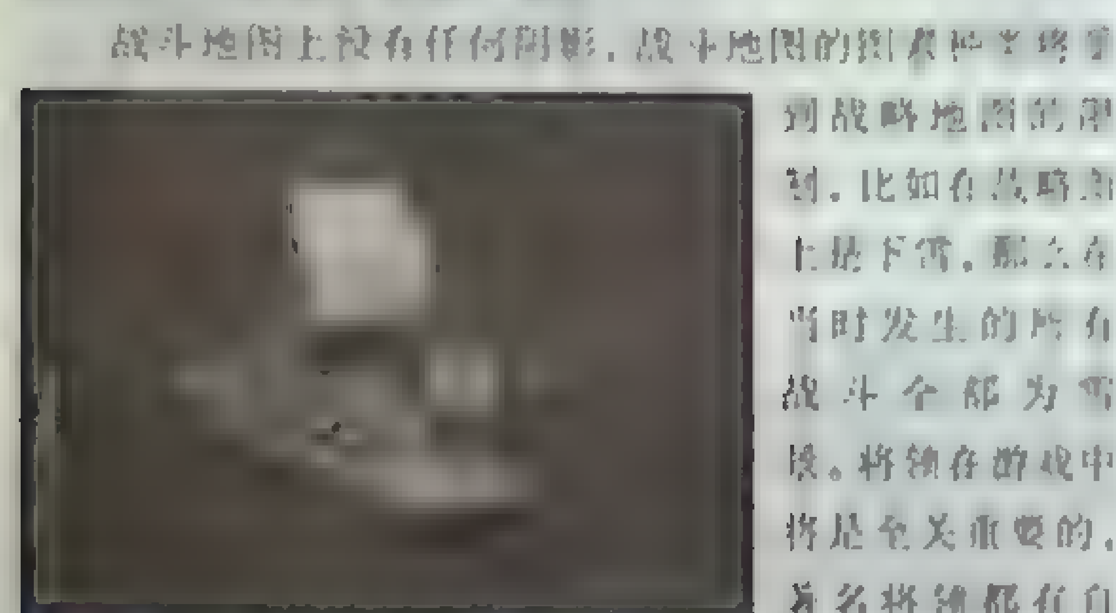
《荆州》战略部分的表现方式为地图形式。在地图上有城市、河流、村庄、树林、山脉、稻田、湖泊、金矿、渡口、道路、特殊地点等。其中树林、稻田、金矿作为资源点存在，城市作为建设生产地点存在。在战略地图上，没有黑阴影，没有索敌阴影，但部队有索敌范围。就是说游戏者在一开始就可以知道本任务关所有的地形，不需要去趟地图，但敌人部队的位置只能在敌人进入我方部队的索敌范围内才能确定。在战略地图上还加入了多种效果，如雨、雪、风等天候，并且效果比以前的三国类游戏更加精细。地形的动画也很丰富，如树木随风摇摆，麦浪翻滚，湖水波光粼粼。游戏中还将加入时间上的推移，有清晨、下午、黄昏、夜晚四种时间的变化。

在战略地图上，游戏者主要的操作是控制部队，切入进行建设，切入资源点进行采集资源的操作等。对于部队的操纵，游戏者可以进行以下十种动作：移动、计策、埋伏、扎营、道具、物资采集、回运、阵形、登陆、入城/出城。计策总结了以前战棋类三国游戏的特点，分为：火计、加速、生命力恢复、落石、落雷、火龙、水攻、疑兵、假令、远视等，而部队的埋伏则有一些新意：我军部队在合适地形上埋伏下来、切入埋伏地点进行建设，如被敌人发现，只要不离开，工事依然有效，但如果主动结束埋伏过程，工事将全部消失。



玩家最感兴趣的战[illegible]。当[illegible]相遇，己方部队攻击[illegible]，挑衅[illegible]敌遭遇埋伏军队，对方部队攻击[illegible]，挑衅地便会进入以即时战略的形式而进[illegible]

战斗地图上没有任何阴影，战斗地图的[illegible]



到战略地图的限制。比如在战略图上提下雪，那么在当时发生的所有战斗全部为雪景。将领在游戏中将是至关重要的，著名将领都有自己的形象。武将有武将技，以攻击性为主，在战斗及单挑时使用，谋士有计谋，以恢复、攻击、破坏、提高属性、减低敌人属性为主，在战略及战斗中使用。将领有经验值，通过积累经验值可以提升等级，从而提高能力以及技法

战斗的进入方式可以是遭遇战、攻坚战，也可以由 RPG 情节引发战斗，可以说想打就打，该出手时就出手。对部队的操纵，玩家早已对其它即时策略类游戏的操作非常熟悉了，而《荆州》中的特殊性也只是将领计策的运用，玩家将轻而易举地掌握。不同将领有不同的计策，大致有攻击性计策、属性类计策、特殊类以及恢复类计策，稍微复杂一点的是单挑，因为它将带玩家进入最刺激的单元——单挑部分。

战斗部分中当双方武将进入两格的距离以内，将自动切入单挑模式；也可以由 RPG 部分引发。单挑模式以正上方俯视 30 度画面视角表现，敌我武将左右排开。此部分同样以即时战斗方式进行。画面上有双方将领的生命力（血槽）、体力（能量槽）、时间槽。其中时间槽是从零渐渐增长的，玩家在不同阶段发动攻击，对应将领的动作分为不能动作，普通攻击、全力一击和武将技。当一方将领有所动作时，时间即暂停增长，到将领动作完毕后再继续增长，此次行动后，该武将的时间槽即回零，从头开始增长。使用绝招会消耗将领体力，击倒对方武将的最后一击会有慢镜头播放。如果是用绝技击倒对方，还会有闪光效果出现以加强画面的震撼力。

双方将领分别在画面两边，攻击时会有相应的攻击动作。比如在普通攻击时，将领会催马向前，向对方进行攻击，受击一方会相应动作，比如防御、闪避和直接命中。伤害的程度、闪避的成功率根据双方将领的武力、防御力、移动和使用的攻击方式来计算。

在《荆州》中，建筑物的建造和修复将采用类似《命令与征服》菜单的直接建造方式，放弃《魔兽争霸 2》和《赤壁》中[illegible]，[illegible]。[illegible]可以进[illegible]，对部队进行有限的操作，触发游戏的 RPG 情节，[illegible]道具和装备，与特殊人物[illegible]，与普通 NPC 对话等等

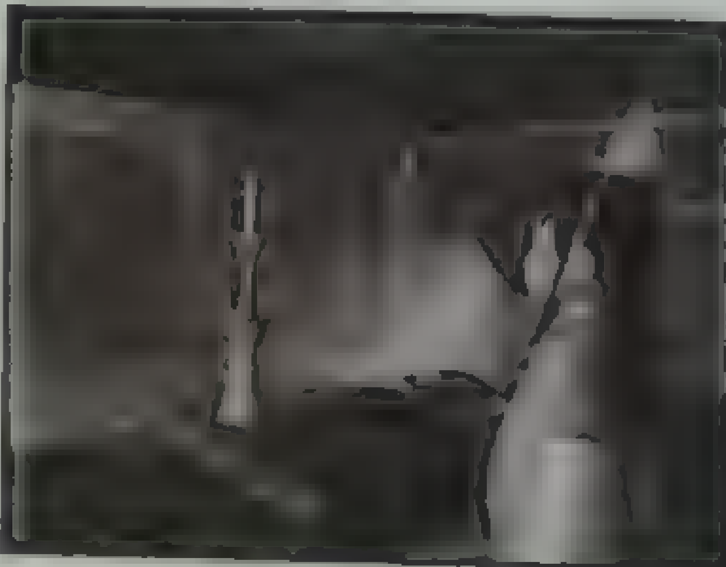
建筑物[illegible]建筑、防御性建筑，以及工事性建筑等几大类。在[illegible]的建筑物也不尽相同；例如在埋伏地点只能建造工事性建筑。人物、部队及武器的建造方式与《C&C》没有什么区别，但人物及武器的种类颇多，还有组建部队也会复杂一点儿，需要一名将领指挥。资源的采集与运送全部由工人承担，工人可以与战斗兵种混编，但[illegible]支部队采集资源的速度和负载资源的数量将受到工人数量的影响

RPG 部分在《荆州》中占据了不小的比重。主要目的是交代剧情、刻画人物，提供游戏线索，影响游戏进程，提供游戏分支路线。《荆州》中的人物颇为繁杂，因为《三国演义》本身就有众多特色鲜明的人物。《荆州》对不同人物在不同剧情的设定也颇具匠心。人物的性格将通过对话、表情、动作以及武将技等方面表现出来。每个人都有自己的台词，在各种地图、各个部分中都会有对话出现。《荆州》的 RPG 部分贯穿整个游戏的过程，许多因素都有可能触发 RPG 事件，比如长沙收黄忠一节：必须让关羽攻打长沙（行动），让关羽与黄忠单挑（人物、行动），让关羽使用拖刀计（行动），才能触发黄忠坠马等后续情节。

另外，《荆州》的系统方面也极具匠心。武将作为部队的领导，是部队的核心，武将阵亡或退出战斗将使该部队失去战斗力，对战斗部分还加强了计谋的作用，不仅强调了计谋的画面效果，还会出现一些非现实的计谋，增强游戏的幻想成分

值得一提的是《荆州》的音乐及配音。从片头的开场音乐，战斗的配乐，情节关的配乐到过场动画的配乐，完全采用民乐来演奏。重要的对话部分将由专业配音演员来配音

现在评价一款明年初才能上市的游戏或许还为时过早，至少游戏到那时候会发展成什么样我们很难猜测，但有一点是令人欣慰的，那就是国产游戏的水平正在不断提高，三国题材是许多日本游戏公司专家的法宝，“让三国回家”却是我们玩家们发自内心的呐喊，现在这种希望正逐渐变成现实。





谨将本文献给国内游戏制作行业默默耕耘的开发者们，希望这篇文章能对你们的工作提供些许的思路与启发。



游戏人之路

■文/天骄创作室

我们在这篇专题里要向读者介绍四位当今西方最负盛名的游戏制作人的成长史和经验谈，这些内容极可能是各位始料不及的。从一个免费为人制作 Demo 的毛头小子到一言九鼎的业界泰斗，这四位游戏世界里的高手给我们描绘的不仅仅是他们充满汗水和泪水的成长历程，更重要的是，他们的一席话将为许多有志于在游戏领域施展抱负的青年提供值得借鉴的真实资料。换个角度来看，这些西方游戏人的自述对于今日的中国电脑游戏制作又何尝不是一盏盏指路明灯呢？我们不妨将这篇专题企划的写作动机归结为“师夷长技（后面三字不妨消音，哈哈）”。

四位游戏制作人的所有谈话内容都围绕着两个中心问题，它们分别是：

1、他们是如何取得今天的地位的？

2、他们对渴望成为业界巨子的年轻人有些什么建议？

狩魔女神

——*Jane Jensen*



简介

作为一名女性，Jane Jensen 的游戏事业起步于《国王密使》（King' s Quest）系列游戏的第六部。当时 Roberta Williams 对她的创作才华十分欣赏，邀她一起担任这部游戏的编剧。自此以后，她开始为人们所认识，游戏制作公司更是对她委以重任。由她负责设计的冒险游戏《狩魔猎人》（Gabriel Knight）系列一炮打响，自此以后，Jane Jensen 便成为游戏界一颗耀眼的明星

自述

我在大学里攻读的是电脑专业，因此毕业后顺理成章地进入惠普公司从事编程工作。但我将大量的业余时间花在写作上，梦想着有朝一日成为一名全职作家。有一天我接触到了 Sierra 的游戏，我发现自己深深地爱上了他们的游戏并难以自拔。于是我立即向 Sierra 公司发出求职信，并在求职信中附上了我创作的一个短篇。一年以后，当他们要组建一个辅助设计者工作的作家班底时，在一大堆卷宗里找到了我的信和短篇，并向我发出通知。尽管为此我必须放弃待遇优厚的程序员工作，但我还是毅然地做出了离开惠普公司的决定，因为对于我来说，成为一名专职作家的诱惑实在是难以抗拒。

至于问及我对成为游戏设计者有何建议，我的意见是，取得程序设计的本科学历或是通过一个程序设计的专业考试将会对你的事业发展起很大的作用。毕竟，游戏设计者并不是能从街上随便找来的，游戏公司也决不会随随便便地招人，Sierra 公司就是如此。获取程序设计方面的能力是挤身于游戏公司的第一步。因为程序设计方面的经验对于整个游戏制作工作是很有帮助的。游戏制作是一项逻辑严谨的工作。就拿游戏编剧工作来说，如果懂得程序设计知识，就能十分清楚地知道哪些效果和场景是能够办到的，哪些又是能力范围之外的，并且可以用专业的注解来协助程序设计员工作。

另外值得一提的是，尽量多读一些经典名著，培养深厚的语言文字功底。同时一有机会就锻炼自己多方面的艺术欣赏能力，诸如音乐、绘画欣赏能力等等。作为一个编导人员，他的职责在于领导整个团队的工作，这就要求他具备各方面的艺术欣赏能力和创作能力。只有具备了这些能力才有可能制作出一个好的游戏的可能。一旦你已具备了以上能力，你的战略重点就应转到在游戏公司争取职位上来。所以一等你进入公司，接下来要做的便是充分表现自身的能力以期获得独立担纲的机会。

短评

古老的东方谚语“巾帼不让须眉”在 Jane Jensen 这位西方女性身上得到了完美的体现。她的成功绝非侥幸，

所谓"机遇总是留给有[illegible]人"，Jensen 为我们做了最好的[illegible]！如果你想成为一名游戏人[illegible]，请在游戏外多花点功夫吧！

"文明"缔造者

—— *Sid Meier*



简介

Sid Meier 是游戏《文明》(Civilization)的缔造者。他的另外几部作品《南北大战乱世情》(Gettysburg!)和《人马座阿尔法星》(Alpha Centauri)也已经和即将闪亮登场。

自述

许多因素促使我进入游戏这个行业。在我的孩提时代，我就已经玩过许多游戏，我想就是那时侯我的游戏兴趣被初步建立了起来。待我进入大学，那个年代，个人电脑尚未问世，电脑只是被用来处理商务事宜和解决一些专业的技术问题。总而言之，电脑是为大型企业服务的，个人电脑概念尚未形成。不过凭着一种对电脑的热情，我还是投身于商务电脑的编程工作之中。

那段时间我醉心于编程，在商务应用的编程方面更花了不少时间。我大学毕业后，个人电脑问世。自此，我便成为一个硬件编程迷，并且在这方面也取得了一些成绩。我在15年前推出 Atari 800。同时，我开始尝试将自己钟爱的电脑编程与玩游戏结合在一起进行，因此十分幸运地得以在游戏业的初创阶段就顺利地进入这一行业[illegible]

[illegible] MicroProse [illegible]

[illegible]游戏无论是技术还是情节都比较[illegible]单，一般只需花几个月的时间就可以[illegible]

我[illegible]的原因有两个：一是从事自己所钟爱的工作，二是进入游戏领域比较早。还记得那时我们仅仅在一本电脑杂志上投放了一个半页版面的游戏宣传广告，但其后所取得的成功却是始料未及的。我真的是很幸运。

自此以后，我开始专心致志地搞游戏编剧工作。我为 MicroProse 公司工作了许多年，直到最近我才与 Firaxis 公司签约，从此开始在游戏界里单枪匹马地驰骋，驾御整个游戏的设计制作。在那以前，我只是撰写游戏剧本，把它们放进塑胶袋等待买家而已。唯一令人遗憾的是 MicroProse 公司在我与 Bill Stealey 离开的这几年里逐渐衰落了。

不过就个人的游戏业而言仍然存在着许多的机会。事实上，这个行业现在的情况比早些年来得更好。新人辈出且整个行业欣欣向荣。最好的例证就是 id Software，一群新人找到一条创立自身品牌形象的新路并逐渐成为游戏行业的领导者。不过，对于那些想进入游戏行业工作的年青人，我这儿倒是的确有两条建议：首先，你要具备创造力和开发能力。假使你在程序设计方面的能力比较强，同时又对游戏开发有些许心得，那么我建议你按自己的思路为有潜力的游戏原形设计程序。我认为大多数公司都能慧眼识[illegible]

[illegible]效果如何。一些大公司[illegible]游戏本身内在的趣味性和可操作性。

大众正对下一代的"Doom"类游戏翘首以待。而一个好游戏之所以能取得成功，关键在于富有生命力的创意。许多出版商为了保持和发展游戏创作队伍，往往不拘使用原有的设计人员。他们广开渠道，招募四方人才，对外部人员的态度也是积极开放的。要知道，多数大公司的卖座产品都出自外部人员之手。不过，如果程序设计不是你的强项，而你在游戏内容设计方面却能独树一帜的话，你大可走另一条道路。正所谓"条条大路通罗马"，专攻程序设计并非跻身于游戏界的唯一道路。大部分公司都设有内部游戏测试部门。当一个产品的制作工作接近尾声时，公司方面就会将它交给这个部门，让他们来进行测试：

"游戏的运行效果如何？"

"游戏好不好玩？"

……



多数游戏设计名家都是从测试员一步一步走过来的，他们对游戏往往具备敏锐的洞察力，了解什么样的游戏能获得玩家的青睐，深谙哪些元素是游戏的市场卖点。

短评

与 Sid Meier 的赫赫大名比较起[illegible]

[illegible]

帝国君王

—— *Bruce Shelley*



简介

Bruce Shelley 是《帝国时代》(Age of Empire)的主要设计者之一。在游戏界闻名已久的他现在是"合唱曲工作室"(Ensemble Studios)的重要成员之一，目前他正在为自己的下一个作品而忙碌着。

自述

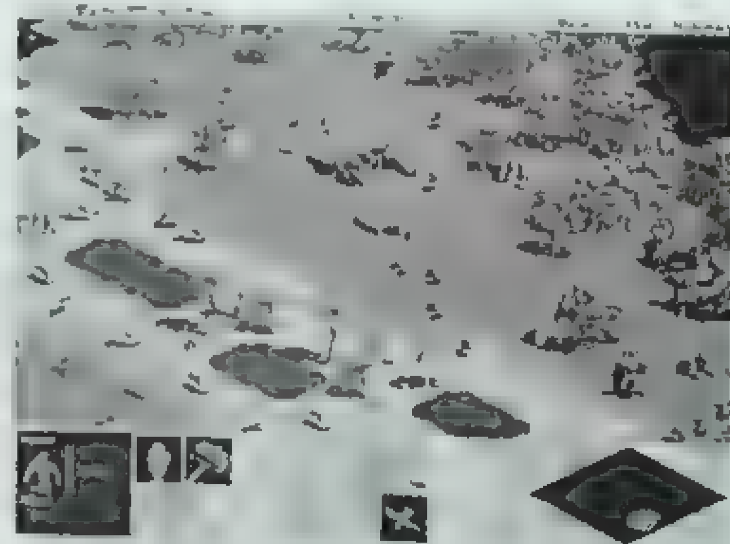
我设计制作桌面和电脑游戏已有18年，在平时的生活中我玩很多类型的游戏。说起我的职业生涯还要回溯到维吉尼亚大学的一个游戏俱乐部。俱乐部中的几个成员在1980年成立了一个名为"铁冠"(Iron Crown)的公司来制作一个角色扮演游戏，当时我帮助他们成立了这个公司并为它工作了近两年。现在这个公司依旧存在并且成绩出色。那时侯我另外还为纽约的一个桌面战争游戏(注：所谓桌面游戏是指与"强手"棋类似的、使用棋盘在桌面上进行的游戏)发行公司做一些游戏测试工作。有意思的是，我最近才知道"合唱曲工作室"现在的项目经理 Harter Ryan 那时和我一样也为同样的游戏做过测试工作。在那个俱乐部里我还认识了 Tony Goodman("合唱曲工作室"的总裁)和 Rick Goodman(《帝国时代》的主设计师)，当时我是一名研究生，而他们则分别是大学生和高中生。

1982年的夏天，作为一名实习游戏设计人员，我去了纽约的模拟出版公司(Simulations Publications)，那时有一个为期三个月的训练程序要做，我希望可以在公司里得到一个专职工作，不过我没有成功，并且在下一个夏季我离开了那里。在"铁冠"以及"模拟"的工作经历帮助我在 Baltimore 城的 Avalon Hill 游戏公司找到了一份工作，我在那工作了6年。那段时间我所有的工作几乎都和桌面类游戏有关，只是在最后的6个月中才接触电脑游戏。在那期间我体会到电脑游戏的魅力，并决定要为制作这种游戏的公司工作，所以同样位于 Baltimore 的 MicroProse 对我而言就具有特别显著的吸引力。1988年2月，我去了那里并工作了五年，在那里我被分配和 Sid Meier 一起工作，我帮助他设计完成了《铁路大亨》(Railroad Tycoon)和《文明》(Civilization)这两个游戏。

随后因为在芝加哥找到了一份很不错的工作，我离开了 Baltimore。我以自由撰稿人的身份过了一段时间，工作就是为一些电脑游戏写战略指导书(我们称之为攻略)。那时我联系到了老朋友 Tony Goodman，当时他已是达拉斯一家成功的商业咨询公司的总裁了，而且对涉足电脑游戏制作也颇有兴趣。我们彼此讨论了一些商业问题，大约过了1年，在1995年初他和咨询公司的一些雇员一起成立了"合唱曲工作室"，我也加入了他们。我们花了3年时间来建设"合唱曲"并且完成了《帝国时代》。

回头观望自己的职业生涯，我注意到自己是如何进入这一行开始工作并且一步步前进的。我想有些东西值得一些有前途的制作者借鉴。寻找一个机会然后全身心地投入并将它做到最好，或许回报不会马上就很丰厚，但我一直都很喜欢我的工作。电脑游戏业的报酬和薪水已得到了很大的改善，甚至可以说现在的情况还是相当不错的，所以不要害怕走在前面。为 MicroProse 工作是我那时得到的最好的工作，但是当我认为所得的比不上我为公司所做的贡献时，我便决定离开并且最终在"合唱曲"找到了一个更美妙的机会。

如何投身到电脑游戏业取决于你所想寻找的工作。艺术人员需要受过一定程度的教育并具备优秀的艺术天才；程序员则可能需要设计一个游戏 DEMO 以及受过设计游戏所必须的专门教育。但是游戏业中有一点特殊的地方：实践经验显得格外有价值。合唱曲工作室的程序员候选人都做过游戏测试工作，如果你没有设计过一个游戏，那么你得从一名游戏测试员开始。大多数合格的游戏制作人员都有过这样的经历，而他们中的佼佼者一般都具有初级游戏设计者的经验。"合唱曲"认为，设计师和游戏内容策划人员的地位非常重要，并且在将来他们



的作用会变得更为重要。我们现在有2到3个游戏正在同时开发制作中，所以游戏设计者之间需要很好地沟通(包括口头和书面)。另外你还需要一定的管理才能和钻研精神。记得在我1988年加入 MicroProse 的时候，公司有两名专职游戏测试员，而现在他们中的一个已经是 MicroProse 的一名程序员，而第二位则已经是另一家软件公司的主要游戏制作人员了。

1987年的时候我尝试和 MicroProse 接触并最终得到了我想得到的



工作。"合唱曲"[illegible]也是通过我们的[illegible]的。寻找一家[illegible]并试着从一名游戏[illegible]。对于那些想在这个行业[illegible]工作的人，我想我的建议是：不[illegible]尝试，去做任何可能成为一个起点的工作，[illegible]力工作让人觉得雇佣你会是个很好的决定。就"合唱曲"而言，我们所要寻找的是那些能够自我促进、能和团队中的其他成员和睦相处，并且对游戏有着狂热和永久兴趣的人，当然除此之外还得具备一定的基础技能

短评

比起上面的两位，Bruce Shelley显得不是那么专业，所以他的经历也就复杂得多。我想他的成功正如他所说的："实践经验显得格外有价值。"所以不必担心你是个外行，关键在于你是否真的对投身游戏行业有信心，以及是否有经得起磨练的耐性

毁灭主宰

——Chris Taylor



简介

Chris Taylor是Cavedog的《横扫千军》(Total Annihilation)的主设计师。现在他已经离开了Cavedog去寻找自己事业上的新契机。

自述

我在游戏业最初的工作是从十年[illegible]"毁灭软件"(Destructive Software)[illegible]。在[illegible]TRS-80[illegible]设计、那时候还是使用单板机、TRS-80之类机器的年代。我是用Z80汇编来写源代码的，当时还没有C语言，而用BASIC写出来的软件结果对于游戏来说还是速度太慢。但我在家中写游戏程序的经历对于我为"出众"设计《燃烧的野球Ⅱ》(Handball 2)来说是一笔巨大的资产

那时我试图使用精确的数学模型来构建棒球的场地，使得球能够与地面以及场边的围墙发生互动关系，从而让游戏看起来是3D的，不过可惜的是我走错了方向。我想帮助我事业发展最重要的一个原因是我痴迷于电脑游戏。我喜欢玩电脑游戏而且可以全神贯注地呆在显示器前直到眼睛发痛为止，有时候我甚至做梦也是有关游戏的事情。我同样还热爱编写程序以及坐下来创作一些从前没做过的东西——没有比这更令人激动的事了

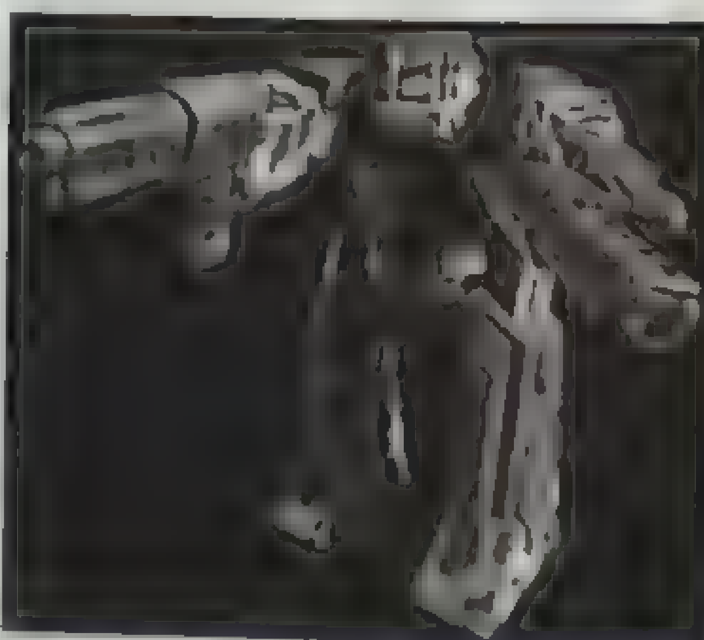
当第一次创造出一辆能够翻越3D地形的坦克并且它能够使用自己武器开火的时候，那意义对我们来说和取得一项高科技的科学突破一样重大。回到你所问的问题，我尽可能地购买我所能寻找的有关电脑程序的每一本书籍。由于近几年来这一行业观念翻天覆地的变化，使得我的这一习惯难以为继，不过我仍难以忘怀当自己掌握了一本新书知识时的那种美妙感觉想想吧，"这将使一切变得美好！"

当你全身心投入游戏之中的时候，一定会由衷地赞叹那些技艺高超的游戏制作者们。每次只要我预想未来游戏中那可能出现的世界时，我就会不由自主地激动起来。我也许永远无法了解到100年或者1000年以后的游戏会是什么样子，我只能依靠自己的想象。我想今天我在这里也正是由于追求这样的一个梦想。

[illegible]。[illegible]你自己的游戏[illegible]或者建设计的[illegible]、人们之间做所有[illegible]你的道路。找[illegible]，然后从他(她)身上学习[illegible]到的一切东西，拼命地充实自己并牢牢把握你所能得到的每个机会。和朋友交流并从中得到帮助。在这个行当中，使别人同意你的游戏观念和设计理念是你行进过程中非常重要的一个组成部分。你无法做到事必躬亲，所以必须有其他有才能的人来帮助构筑你的游戏。你如果想在这一行中取得成功，那么还必须随时准备去应付任何可能发生的事情

短评

理智和冷静并非永远都是好事，没有对游戏的痴迷和热情，Chris Taylo也许将只不过是一名技艺高超的程序员而已。不过我们同样要看到，他的痴迷并不代表玩物丧志，热情也不等于冲动



该到本文收尾的时候了，酷人"职人"们经验和体验的"长技"已经摆在了我们面前，如何领悟就看诸位的修行与抱负了

恰就恰：

"作者兴兴冲冲，读者无动于衷"

盼就盼：

"终究青出于蓝，引成冰为中用"！

编辑/PC兔子



再谈《铁拳3》



■文/小张

《铁拳》系列以其充满个性的人物及粗犷豪迈的招式博得了广大游戏迷的热烈拥戴。新近推出的家用版《铁拳3》可以说是一部发挥了PS极限机能的作品。面对NAMCO为PS尽心竭力的移植，我们除了喝彩之外实在是无话可说。上期宋老夫子撰文谈了对《铁拳3》的初步印象，这回让我们一起来探讨《铁拳3》的新系统。

体验过《铁拳3》的TEKKEN FAN都认为其是《铁拳》系列中最优秀最均衡的一作。本作在应用了



MOTION CAPTURE技术后，动作更加逼真流畅。在追加了大量新角色新技巧的基础上，不但将许多老角色的固有技在性能上作了调整，而且对许多玩家颇有微词的一些空中连击进行了修正，使该游戏的可玩性和平衡性大大提高

《铁拳3》的新系统

1. 动作加快：《铁拳3》的攻防节奏比2代加快了30%左右(可是人的神经反应极限仍然是0.2秒呀：()。

2. 侧移：站立状态"轻按上或下"后

①立即换线避开对手的攻击。

②造成侧方投掷的机会。

③多数角色还有侧移中的特殊技巧(再也不是三岛一八的独门绝技了)。

3. 牵制上段脚：倒地途中"下+K"。此技巧可以防止对手在你倒下后连续追击，而且在对手向你冲过来时可以用此技破坏对手的冲撞或践踏，作为牵制技巧可比站起中段脚快多了。

4. 倒地回避：被对手击飞后落地的同时按上或下加任何一个拳脚键(按拳键向画面内侧翻滚，按脚键向画面外侧翻滚)。此技巧可以令你迅速滚向一边，对你进行倒地追击的对手攻击落空后，你可以立即对其硬直予以打击，但是倒地回避时角色是无防御的，被对手悉破后会被……

5. 反暗云：《铁拳2》中被扑倒后只能挨打，《铁拳3》中给玩家三次机会避免受创。

①在被扑的一瞬间RP，可以迅速摆脱对手。

②在被扑倒在地的一瞬间LP+RP，可以将扑在身上的对手推开。

③a. 在被扑倒后对手予以连拳打击时输入与对手第一拳相反的拳键就可以将其攻击挡格。

b. 在被扑倒后对手对你行腕拉十字固时快速输入"LP+RP, RP, RP, RP, RP"你可以将对手推开。

C. 在对手对你行腕拉十字固时快速输入"LP+RP, RP, RP, RP, RP, RP, RP"你可以反击对手(JIN, NINA, PUAL, KING限定)。

6. 上段栽与下段栽：部分角色具备的技巧，上段栽"后+RP+RK或后+LP+LK"可以将对手的上中段技巧拨开，使你获得7帧的优势时间。下段栽"后下+RP+RK或后下+LP+LK"可将对手下段技巧拨开，令你获



得26帧的优势时间。还有一些特殊的如LAW的"后+LP+RP"以及雷武龙的"前+LK+RK"可以反击对手上中段拳，KING的"后+RP+RK或后+LP+LK"只能反击上中段脚，平八遭对手右脚反击时按前可以反击对手等等。

7. 反击对手返技：当你的进攻被对手以返技反击时，立即输入与你被返的拳脚键相同的"前+N拳+N脚"，你不但可以防止被创，而且可以打击对



手。不过只有 0.2 秒的时间，快速输入吧！

8. 投掷与摆脱投掷：被对手普通投掷(LP+LK 或 RP+RK)抓住时你只要输入与对手普通投技相同的一个拳键即可摆脱对手投掷。《铁拳 3》中除了加入了大量丰富的投掷技巧的同时，还引入了左侧投与右侧投的新概念，即站在对手左方或右方时用任何投掷技巧即可造成左或右侧投，左侧投只能用"LP"摆脱，右侧投只能用"RP"摆脱、站在对手背后施以投技不但伤害大，而且对手无法摆脱（一些指令投用特定指令摆脱，因篇幅关系暂略）

9. 储气：站立状态"同时按 LP+LK+RP+RK"。储气后角色一段时间



内双拳带电，此时普通攻击即等于反击对手时的判定，而且对手即使防御也会失掉一定体力，但这个技巧的弱点也很突出，储气时完全无防御且硬直时间极长。因此如何在不受攻击的情况下将那些反击时判定极强的技巧与储气结合就成了主要问题（提示：如果风间仁的罗刹门"后、前、RP、LP"或是 KING 的 FLYING CROSS CHOP"前、前、RP"将对手打晕了……）。

隐藏要素大公开

1. 基本隐藏人物出现顺序：用任何基本角色通关后 Kuma，Julia，Gun Jack，木人，Anna，Bryan，Ogre，True Ogre 依序出现。

2. Gon 使用条件：Tekken Ball Mode [illegible]

3. Doctor·B 使用条件：Tekken Force Mode 通关四次

4 Tekken Ball Mode 出现条件：True



Ogre 可以使用

5. Theatre Mode 出现条件：基本隐藏人物全部可以使用

6. 第三套服装选择方法：选择人物时用 START 或 RP

运动服 low：开始即可用；

Tiger Jackson：全员可用时于 Eddy 处可以选用；

Anna：Anna 使用超过 25 局；

Jack 2：gunjack 使用超过 10 局；

礼服 Jin：Jin 使用超过 50 局；

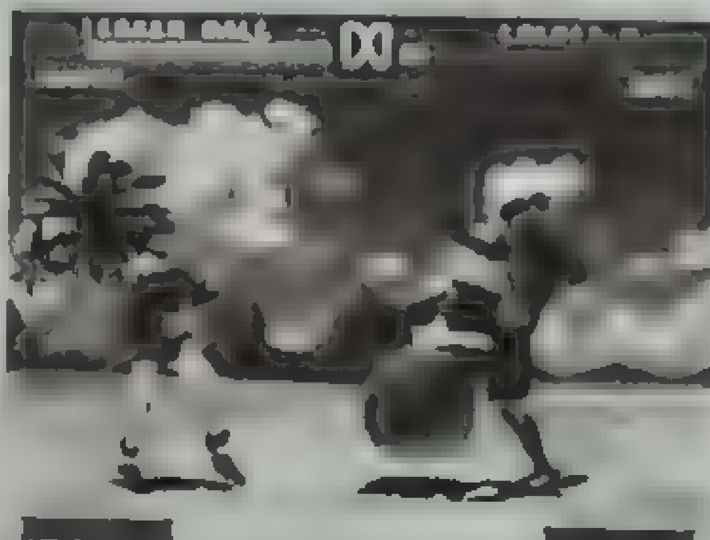
制服 Xiaoyu：Xiaoyu 使用超过 50 局

7. 隐藏 CG：

JACK：Easy Mode 第一次通关是坏结局，第二次是好结局

用 Tiger Jackson 通关可以出现不同于 EDDY 的结局

当 Kuma 与 Panda 均通关后，你会发现



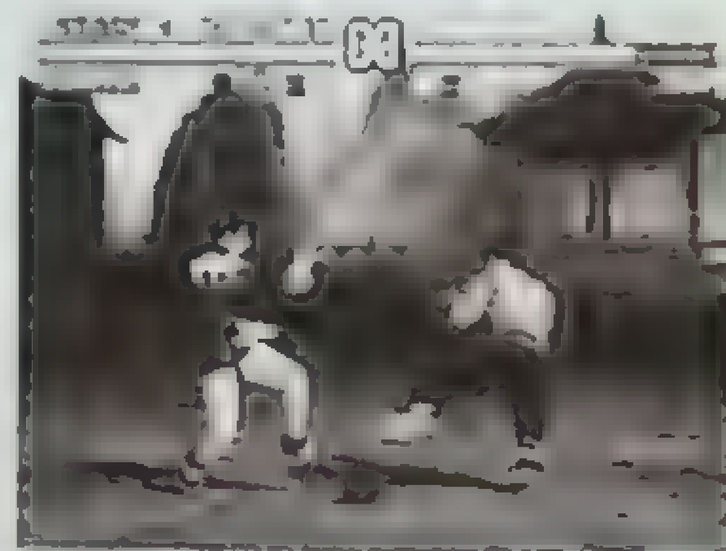
有一段电影被追加！

8. 连击重放：在练习模式中选择 Free Mode，而后同时按住 L1L2R1R2RK 就进入了重放模式，按"SEL+下"开始[illegible]，若按"SEL+前"或"SEL+后"则循环播放。

9 [illegible]：[illegible]按住某个拳脚键，LP、RP、LK、RK 分别对应 4 种不同的[illegible]姿势

10 木人的特殊声音：木人 LOAD 时按住下，开始后木人受到攻击时声音会变得很有趣

以上是《铁拳 3》的一些重大改进之处。这些要素的引入，使整个游戏系统更趋完善，也使对战日趋激烈与复杂。再加上各个角色招式的共通性招式比例有所下降，如何把握所使用角色的特性在对战中也就日趋重要，要想成为高手可得修行一番呦：）

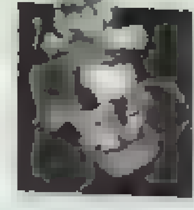


编辑笔记

《铁拳 3》中的隐藏内容很多，近期有不少玩友来信询问相关的问题，同时也有一些关于这方面的投稿，最全面的一篇就在这里了。在《铁拳 3》中，通过努力收集全 CG 动画后，还可以在其剧场模式下欣赏《铁拳》1 代和 2 代的 CG 及 BGM，真是集大成的《铁拳》博物馆，很有保存价值

由于篇幅的限制，本刊对于格斗游戏的介绍一直偏少，希望广大玩家能够理解，也希望这点滴的"精粹"能对大家有所帮助。另外再罗嗦一句，近来通过 E-mail 投稿的玩友越来越多（这篇便是），真是喜人；但请注意最好是纯文本格式，而且小心乱马（码）搞乱呦：）

阿成



PS'98 热作汇评

■文/李斐然

[品质级别——超：超级；优：优秀；良：良好；普：普通]

★室内小赛车

·品质：普　·类型：RAC

·出品商：MIDIWAY

·点评：假如你在游戏中开腻了"真车"，不妨试试在桌上或走廊里赛玩具车的感受

★炸弹人世界

·品质：普　·类型：ACT

·出品商：HUDSON

·点评：超有名的炸弹人系列终于搬上了 PS，画面十分不俗，趣味性也一如既往，只是难度高了些，尤其是与 BOSS 的对决，敌



人狡猾得令人难以置信，而自己的生存机率往往接近于零

★灵之塔 II

·品质：良　·类型：RPG

·出品商：A·SOFT

·点评：与一代有着天壤之别的《灵之塔 II》在制作上极为认真，从画面到内涵都可看出制作者的努力。不失为一款无名佳作

★舞王争霸

·品质：优　·类型：ETC

·出品商：ENIX

·点评：不愧是艾尼克斯，连音乐游戏这样的"另类"作品都做得如此出色；背景音乐则是委托 SONY MUSIC 制作的，歌曲都相当好听。

★高达之格斗天王 II

·品质：良　·类型：ACT

·出品商：BANDAI

·点评：对前一部的印象就不错——角色造型巨大、动作流畅、读盘速度快，只是出招节奏慢了些，不过这对于 PS 上的 2D 画面作品来说已是很了不起了；此作于操作系统上有了更好的改进。

★ 生物危机 II

·品质：超　·类型：ADV

·出品商：CAPCOM

·点评：对于《生》的特点就不再多说什么了；相信用"恐怖互动电影"一词即可以概括制作者的构思初衷，而他们的确做到了实现设想——在一台游戏机上

★ 希诺装备

·品质：优　·类型：RPG

·出品商：SQUARE

·点评：该作的剧本的确是非常优秀，曲折而动人的故事足以另编一部小说（这一点像《FFT》），加之史氏独有的系统风格，没理由不让玩家废寝忘食。只是按史克威尔对游戏画面的一贯要求来讲，全 3D 场景稍嫌粗糙了点儿

★Q 版飞机

·品质：普　·类型：STG

·出品商：TAKARA

·点评：或许因为《王牌空战》太迷人，又有人想尝试一下"Q 版空战"的滋味？画面倒还说得过去，可一打起仗来就未免显得过于儿戏，有"玩具空战"的感觉。

★ 断蜴仔 GEX

·品质：优　·类型：ACT

·出品商：BMG

·点评：继早先的 2D 版同名之作，BMG 用了两年时间开发这款全 3D 化的新作。视听效果堪称出类拔萃，亦有着很好的游戏性——在那立体的冒险空间中奔跑跳跃绝对是件令人回味的事情（可别嫌弃主角是只断蜴哟）

★ 魔影战车

·品质：良　·类型：STG

·出品商：PHYGENISIS

·点评：PHYGENISIS 提对作品的画面一向精雕细琢，这款《SHADOW MASTER》也不例外。然而在这个 3D 主视点游戏中，操作设定过于古怪，使人感到难以上手

★武士之刃 II

·品质：优　·类型：ACT

·出品商：SQUARE

·点评：乍看与一代无甚区别，实际于整体系统和游戏性上都有了较大的改进。在这种别具一格的对战节目中，我们不难看出史克威尔标新立异的创作取向

★ 死或生

·品质：优　·类型：ACT

·出品商：TECMO

·点评：从街机移植的角度看已是非常优秀，更何况还加入了 PS 版的原创要素。防御反击专用键可算是本作品独有的设定。

★钟楼惊魂·幽灵之首



·品质：良　·类型：ADV

·出品商：HUMAN

·点评：《钟楼》系列从来都是颤栗惊魂的代名词，只是这款作品似乎不象"正传"那么能带给人恐惧感——尽管它的制作十分认真。

★恶魔小飞侠 II

·品质：良　·类型：STG

·出品商：BANPRESTO

·点评：取材自同名电视卡通片，和前作一样是纵卷轴射击游戏。充满了搞笑成份，在两人配合作战时画面尤为花哨。

★藤上的同住人

·品质：良　·类型：SLG

·出品商：KANEKO

·点评：不落俗套的育成游戏，需要你负责三只"小猫"的成长。美工相当出色；游戏内

来自前线的报告

近期有多位玩友来信对笔者提出宝贵的建议，认为应该把文章重新布局，对各大判物做"极力狂批"的动作适当减少篇幅，多介绍些"佳作"作品，丰富一下大家的见识。

近期正赶上没有大作热卖（名作续作除外），就给大家介绍一下"帝国史的鸡肋"。

■文/天津 RPG 联盟　王奇　邵群

TAIL CONCERTO

(港译猫尾巴/布鲁斯协奏曲)

厂商：BANDAI　类型：ACT　机种：PS（对应振动手柄）评价：90

首先声明这部作品倒并非"鸡肋"，而且有可能在热销作品中榜上有名。本作是一个真正体现 3D 机能的动作解谜式节目，在剧情铺陈上童话味道很浓。人物设定得很适合低年龄玩友，都是一些可爱的小猫小狗之辈。操纵着这样的人物在 3D 世界中追钓，再配上 DUAL SHOCK 手柄上的 3D 摇杆，感觉是非常舒服的。操作上是以玩者的视点为轴点来上下移动，摆脱了以往同类作品中"上"与前进、"下"为后退，"左右"转圈的设定。美中不足的是故事流程较短，给人留下意犹未尽的遗憾。



勇气之文章(BRAVE PROVE)

厂商：DATAWEST　类型：A·RPG　机种：PS　评价：70

一个从人物造型到战斗画面怎么看都像是《光之继承者》的节目，只是各方面又都差了一大截，管它叫"光之继承者东施效颦版"也不为过。本作在剧情安排上马马虎虎，毫无创新。主角一旦被派上任务就必须一路"傻打"与一群面目雷同的敌人作战，除了几个有限的迷宫和简单机关外就没有"惊险、刺激"可言，这是动作 RPG 最忌讳的事。

（转下页）

（接上页）

容则稍嫌沉闷，缺少变化

★凝望骑士

·品质：优　·类型：SLG

·出品商：KONAMI

·点评：由柯那米与广井王子的"红系统"软件制作组协同开发，形象设计出众、内容丰富的《心跳》类作品。加入了许多 RPG 要素，如主人公的成长，战斗方式等

★心跳回忆·彩之爱歌

·品质：优　·类型：ETC

·出品商：KONAMI

·点评：想想有人把这个作品称为《心跳回忆Ⅱ》或《心跳回忆Ⅲ》，就觉得十分滑稽——真正的《心跳》续作连发售日还未定哩。其实这只是"《心跳》之个人收藏集"的第三部而已。不过，这一"外传"系列从《虹色的青春》起就非常优秀，剧情颇为动人，感情描写亦极为细腻。

★寄生前夜

·品质：超　·类型：RPG

·出品商：SQUARE

·点评：算得上是史克威尔大胆创新的杰作了，不但硬生生地把 RPG 和 AVG 结合在一起，还使游戏感觉十分出众，连各系统界面及细节都照顾得非常周到。内容方面，想必大家已都领略过了

★金田一少年事件簿Ⅱ

·品质：良　·类型：AVG

·出品商：讲谈社总研

·点评：以两张 CD 容量制作的《金田一少年事件簿·地狱游园杀人事件》是在 PS 上登场的金田一故事新作，充满神秘悬念的题材再度吸引着推理小说迷们乐此不疲。最大遗憾自然是语言障碍

★太空战斗机 G

·品质：优　·类型：STG

·出品商：TAITO

·点评：继《镭射风暴》之后 TAITO 奉献给玩家的又一射击力作，POLYGON 构成的画面十分绚丽流畅。BOSS 都是太空中的机甲怪兽，形体硕大、迫力十足，与之战斗时有眼花缭乱的感觉。

★粘土人历险记

·品质：优　·类型：ACT

·出品商：EA

·点评：在 SCE 推出《粘土人奇遇·解救粘土城》(AVG)之前，其实早已有了这款关于"粘土人"的动作类游戏。这是一个横版过关式的节目，画面异乎寻常地细腻，背景音乐亦极富特色；总体难度偏高。

★可变走攻·速力炮车

·品质：优　·类型：RAC

·出品商：SME

·点评：SONY MUSIC 的制作能力越来越强了，就像 SCE 的不断进步那样，总是能推出一些在市场上站稳脚跟的作品。"公路竞速＋变形金刚"就是此作的特色。至于其真正的乐趣所在，应该是在与 BOSS 的决斗方面

★桌球Ⅲ

·品质：优　·类型：SPG

·出品商：DATA EAST

·点评：东方数据公司不愧是制作台球游戏的"专业"厂商，这款《桌球Ⅲ》的水准相当高。只是你若在一开始便进入"故事模式"的话，恐怕至少也得在半个小时后才打得到球（频繁对话的缘故）

后记：近期的游戏市场稍嫌平静，优秀作品的推出呈"低潮"状态，故笔者在此简单回顾了一下今年 PS 的部分作品，希望与同在寂寞中探寻的玩友交流点滴体会

古罗马帝国(ANCIENT ROMAN)

厂商：NIHON SYSTEM　类型：RPG　机种：PS　评价：60

在耐着性子玩了半天之后，不由得摇着头叹："什么东西嘛！还是双 CD 大容量……"画面"脏、乱、差"。人物造型动作呆板，战斗画面与音效退回到 16 位机时代算是"低级"产物。幸亏片中还藏有动画效果时不时"补上一眼"，以使误买此"垃圾"节目的玩友不至于太失望。

超魔神英雄传

厂商：BANPRESTO　类型：RPG　机种：PS　评价：80

此作最大卖点莫过于改编自同名动画，且通过电视在全国播映过，它的拥护者数量可想而知。本作基本忠实于动画原著，主人公们被赋予了"历史使命"后，就向七重山出发，剩下的你们猜猜会怎么样？敌人就呆在平时的行动画面中，你可以挑着打；人物形象也原汁原味，只是创意上没有太大变化。

天使同盟

厂商：TGL　类型：SRPG　机种：PS　评价：70

前作是《TILK》，今次强化了战斗系统，但难度略高，加上操作性不良，长时间下来很难让人坚持。从战斗地形到机器人造型抄袭《前线任务》的嫌疑很重，且毫无改进；相反不如《前》的画面则显得不伦不类。唯一值得一提的是这部游戏对应振动手柄，在战斗的同时能通过手心感觉震荡，还是蛮有意思的

主题医院(THEME HOSPITAL)

厂商：EA　类型：SLG　机种：PS　评价：80

如果你有电脑的话，你大概已经玩过中文版的《主题医院》了。这部作品从头到尾一点没有救死扶伤、严肃谨慎的味道，从开头的医生用电锯给病人治疗，到游戏中医院广播"请病人不要死在医院里"，无处不透露出诙谐搞笑的成分，再加上患者种种离奇古怪的不治之症："大头病"、"隐身透明病"等等，实是能让人乐上一乐。

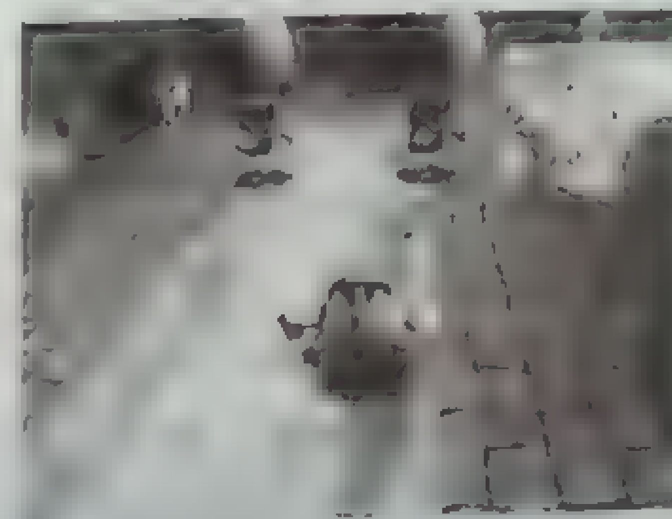


这次 PS 机上的版本因为是英文，可能对广大玩友通关造成了一定难度，但操作指令简便明了，试玩几下即可轻易上手。当你把医院布置得井井有条，知名人士慕名而来参观考证时，你会有成就感的。

兵蜂 RPG

厂商：KONAMI　类型：RPG　机种：PS　评价：70

玩游戏的朋友没有不知道《兵蜂》系列射击游戏的，像《马里奥》、《沙罗曼蛇》一样，这些经典陪伴我们渡过了多少美好时光。而这次 KONAMI 破天荒将"人气"很旺盛的《兵蜂》变成了角色扮演类作品，制作时间将近两年，由最初的平面 RPG 变成我们现在看见的 3D 多边形 RPG 颇费了几番心血。然而笔者感觉它还是一个不成熟的作品，在本作既找不到以往《兵蜂》系列射击时的爽快，又不能尝试两人勇斗顽敌时的合作乐趣，并且在 RPG 战斗场景中那些流于形式的毫无新意的回合战斗味同嚼蜡。如果不是有"兵蜂"这个名角和丰富剧情支持的话，可玩性是极低的。



英雄志愿

厂商：MICRO CABIN　类型：RPG　机种：SS　评价：85

这是一个非常有意思的节目，玩者在游戏中可以自由选择自己想干的事，无须理会其它不感兴趣的"东东"。故事剧本只有一个大致的框架，其他的一切"任我行"。人物形象的设计和加上配音的对白都可让人接受，众多的任务可到事务介绍所领取，随即可展开一次又一次冒险，再加上育成成分掺杂其中，冒险过程多姿多彩。

暗黑的征兆(DARK OMEN)

厂商：EA　类型：SLG　机种：PS　评价：70

如果它的操作系统能像《红色警报》一样简易上手，如果战斗画面再生动细致一些，也许能得到更多人的赏识。这是个移植于电脑著名游戏的半即时战略桌棋游戏。魔物在日蚀同时出现在世界各地，杀戮四起，现在自然不是说教的时候，要以杀止杀，用残酷的战争洗礼一切。而你，故事的主人公，利用手中的十几种不同属性不同战斗力的部队征战四方。游戏中的地图、部队都用多边形来表示，但画面色调阴暗，移动起来很不舒服。游戏有趣的部分在于玩者只需要每关进行单纯的战役，关与关之间可对各兵种进行强化，补充兵力，其它的一切从简。

作者联系地址：天津市和平区兴安路 128 号

新作短波

龙种(DRAGON SEEDS)

PS　SLG　JALECO　8月6日

在西方被视为主导秩序和破坏的战神的“龙”在本作中有淋漓尽致的表现。初见游戏开发画面时，笔者误以为是类似《门将电鬼》的怪兽大战，那些身披铠甲手持利剑和盾的“龙”，其扮相令人啼笑皆非，亏他们想得出来……

据说在某行星上发现了一种冰清生物，其生存状况同该星球气候环境十分不符，引起相关人士的注意。通过克隆再生的[illegible]

[illegible]……

“龙”除了拥有[illegible]等各种基因，之后的发展变化有[illegible]游戏的战斗系统同一般SLG[illegible]，使用TURN回合制，只是在己方的“TURN”之前[illegible]这就需要相应的判断力，根据[illegible]“龙”[illegible]决定己方应当采取的行动。战斗指令有6种，[illegible]“龙”之间距离的“前进/后退”，近距离有效的“武器攻击”，使用火或冰块的“特殊攻击”，利用盾将敌特殊攻击返还的“反击”，提高攻击力的“挑发”以及放弃战斗的“放弃”。根据敌人“特殊攻击”、“反击”所剩的次数、体力以及距离选择正确的战斗指令是十分重要的。一旦受伤致死的“龙”是不能复活的，选择指令时必须十分慎重

另外，本游戏有一项十分有趣的设定，即“记忆卡战士”模式。在此模式中，电脑可以根据玩家记忆卡中的存档数据随机制作出相应的“龙”，而没有记录数据的记忆卡也可以。制出的龙虽然无法成长和进化，但其即插即玩的乐趣以及便利的特点，对于那些无暇养“龙”只图痛快杀一场的玩家也是QUICK方法之一

极度恐惧(DEEP FEAR)

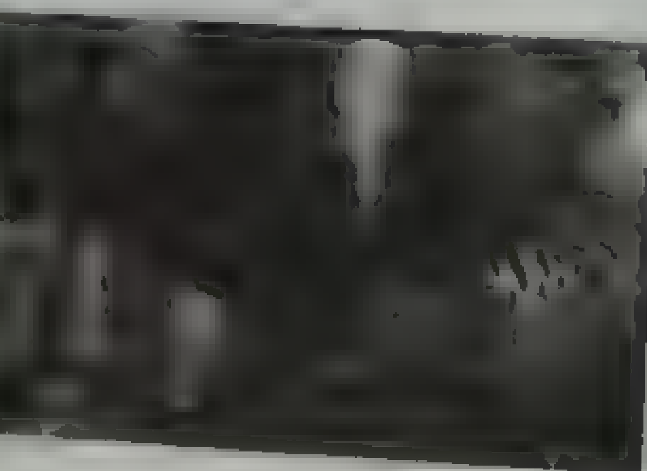
SS　ADV　SEGA　7月16日

以深海为舞台的恐怖冒险游戏《DEEP FEAR》大约是今夏SEGA推出的为数不多的大作之一。玩家将操作POLYGON绘制的角色探索战斗，展开冒险情节，关键时刻会有精彩的CG电影插入。

21世纪初，美军利用马里亚那海沟的断壁建造了一个规模庞大的海军潜艇基地。因其体积庞大且有4支巨大的支柱支撑，美军骄傲地称其为“巨桌”基地。位于内华达州的大气层警戒雷达某日突然发出警报：一不明物体落入太平洋。美军派出了最先进的原子动力潜艇“海狐”，搜寻该不明物体的去向。在成功回收不明物体一周后，“海狐”准备离开“巨桌”基地，然而就在其刚刚启动后，突然莫名其妙地失控旋转，并直冲向“巨桌”的可移动海军设施NAVY区域。一声巨响过后，“海狐”同总部的联系完全中断了……

为救出被困在NAVY区域的节兹巴格博士，刚刚到民间组织ERS赴任的救生员约翰·迈亚和伙伴穆基，加佛驾驶潜艇“小鲨鱼”火速出发了。到达NANY后，二人发现该区域氧气已所剩无几。在成功地启动氧气系统后，他们在电梯口发现了一名负伤的队员。“杀了我吧，求求你……”队员发出了一声悲鸣，困惑不已的约翰被眼前的景象惊呆了：队员周身血管膨胀，四肢极度变形……他已经不是正常的人类了　变异的队员向约翰及穆基展开了疯狂的攻击……

《极度恐惧》可以说沿袭了著名冒险游戏《生物危机》的游戏系统。游戏画面



主要是固定的CG背景配合POLYGON制作的人物，其细致美丽的特点更易被广大玩家接受；毕竟要求32位机处理全三维画面有点儿太勉强了，即使《FFⅦ》也不得不老老实实地沿用上述画面表现方法。想到这点笔者不由得开始担心今年9月发售的那款期待已久的《METAL GEAR》，小岛秀夫的想法确实不错，但在某些方面恐怕还是要留水……游戏CG是目前32位机上普遍使用的表现方法，由于受机能所限，土星CG表现能力不很令人满意，多用压缩画面来增加细腻程度，在电视屏幕上表现出来便是“宽银幕”画面，如果勉强做成全屏CG，令人头疼的“马赛克”便纤毫毕现。为了保证画面水准，本作仍使用了“遮幅”处理，就目前公布的开发画面来看，其效果令人满意，希望画面联动起来后仍能保持这一水准

陷井狙击者(TRAP GUNNER)

PS　ACT　ATLUS　发售日未定

这是[illegible]动作游戏，在3D的地形上设置陷井致敌于死地，[illegible]踢[illegible]造成伤害，偶尔拾起道具还会恢复体力或POWER UP，但[illegible]……

记得当初PS推出《刻命馆》时，笔者有位[illegible]SS的朋友知道：其实设机关陷井折磨敌人的感觉也挺好，[illegible]迟早会得心脏病……

本作与《刻命馆》内容相似，在系统模式设置上更为丰富　游戏分故事模式、同电脑对战的生存模式及两人同时游戏的对战模式。游戏规则很简单，首先从6名角色中选出1名，在丰富的地形上设置机关陷井或用拳、脚等一切办法将对手体力变为0即为胜利。每关时间均有限制，在时间结束前尽量消耗对手体力要靠灵敏的头脑、决速的反应和丰富的经验

游戏中陷井设置种类可谓多样，包括古老的地道弓矢，也有先进的地雷、爆弹等。另外连环陷井可以给对手造成很大的伤害，这被称为“TRAP COMBO”。绞尽脑汁创造出独特的连环陷井是游戏乐趣之一。当然光琢磨设计敌人也不行，还要注意对方设置的圈套。在一般情况下是看不到对手所设的陷井的，但进入警戒行动后便会清楚地发现敌陷井，按画面提示沉着冷静地消除机关后便万事大吉了；如果手忙脚乱便很可能一命呜呼……

SHADOWS OF THE TUSK

SS　SLG　HUDSON　5月21日

HUDSON为土星制作的棋盘模拟游戏。游戏规则十分简单，在纵横各5格的棋盘上控制我方角色击败敌头目即算胜利。根据角色的不同配置组合，战术也随之变化，看似单纯的游戏却隐藏着无穷的奥秘

游戏以主人公理查德为夺回失去的城市为目的而展开旅行开始。第一局的游戏相对简单，是掌握敌我角色各自特性的好机会。胜利后会增加一名角色作为奖励划入我方。在配置角色时，需根据战斗需要决定是否安排新角色参加战斗；而所有新角色必须编入战斗配制(デッキ)后方能参加战斗，这一点应该注意。战斗配置可以称是本作的乐趣之一，不同的配置导致的战果可能是完全不同的。根据敌方角色的属性、战斗力、魔法等数值分配角色是胜利的要素之一。另外，战斗中我方大将还可召唤相同角色，活用这一战术也是致胜关键。由于“面积”的关系，战斗中我方角色最多8人。

玩家在进行“故事模式”之前，最好先进入“练习模式”适应一下环境。在此模式下，玩家可以自由组合己方角色在实际战斗中做一尝试，我军战斗力及弱点等可在实战中表露无疑，努力去创造一支无敌的部队吧！

欢乐运输队(MERRIMENT CARRYING CARAVAN)

PS　SLG　IMAGINEER　98年夏

IMAGINEER做过不少美少女游戏，其清秀俊美的画风获得了玩家广泛的支持，是与NEC、ELF等著名公司齐名的“98”工厂。这次在PS上推出的《欢乐运输队》继承了该公司一贯风格，是一款类似于《美少女梦工场》的养成游戏，只不过女儿由1名增加为4名

在殖民行星格兰特被发现80年后，贸易商人蒂肯斯·福特与4名女儿依靠“福特家车队”过着旅行漂流生活。玩家目的就是扮演蒂肯斯，使自己的商队生意繁盛并让4名女儿拥有幸福的人生。如果优先考虑商队发展，家庭气氛就容易变得冷漠；反之如果过于重视女儿们的幸福，商队的发展便容易受到影响。福特一家的前途，都掌握在父亲也就是玩家一人手中。

为了支付商队运营以及女儿们不习惯流浪生活而居住旅店的费用等，需要不断的物品交易、送货合同等获得收入。另外在城市间移动时，偶尔还会碰到强盗，战斗要求商



队有强力的武装。

蒂肯斯与女儿们的车队生活时间是一年，在这段时间中会发生许多事件，慎重对待每件事情做出正确的判断十分重要。要时常同女儿们谈心，如果把握得当，女儿们会健康成长。都市生活对她们的影响绝不可以视而不见，如果魅力值过高，很容易被世俗所染，掌握每一名女儿的性格特点施以相对的教育方针才是上策。长女克莱娅的气质与一头长发十分相配，安静贤惠，擅长会计及处理各类信息，相当于父亲的秘书。次女佳奈特喜着短裙，是一名男孩子型的活泼少女，运动神经和战斗力超群，对于姐姐克莱娅的地位不无嫉妒感。三女贝妮拥有丰富的机械知识，负责商队的设备修理，对于自己稍显丰满的身体总试图减肥。四女柯妮同其可爱外貌不太符合，性格偏执行动过激，好胜心很强，对于父亲常常耍性子，但这正是她独特的感情表露方式。

疑难会诊



取药处

1.《地狱火》(PC)

问：在墓穴中有一平台，上有一堆钱，却写着"0 COLD"，当我放任何一件物品在上面后会有提示，但是不知有何用在墓穴中可找到三片纸张残片，会自动拼合，阅读后有段话，有何用请指教。

答：墓穴中平台称为"世界的联系"，为物品传送点，作用十分巨大。当不同 SINGLE PLAYER 在自己的征战中得到不同的宝物，此时可利用本杂志以前曾介绍过的方法将宝物进行复制，然后将复制品放在平台上，SAVE GAME 后开始 NEW GAME，选用其他 SINGLE PLAYER 来到平台处，可见到平台上正放着那个复制品。也就是说只要有一人得到一个宝物，其余 SINGLE PLAYER 皆可分享。对于想成为超级 SINGLE PLAYER 的玩家，此法不可不知。

墓穴中三片残片拼合的纸上的三段话，大意如下：墓穴的 BOSS(Na－kaul) 在一圈城墙内，门前有三本魔法书及一个拉杆 (LEVER)，不要去拉拉杆放出 Na－kaul 而要去读那三本书；只要读对顺序 Na－kaul 的魔力将被减低，而且不用拉拉杆即可见个其放出。根据笔者的经验，读书的顺序为：

① In Spiritu Sanctum

② Praedictum Otium

③ Efficio Obitusut Inimicus

当然如果你的 SINGLE PLAYER 级别已经很高，大可不必理会什么顺序，只需将 Na－kaul 放出 KILL 掉即可。笔者做过测试，使用吟游诗人(BARD)；级别 46，盔甲 520，破坏力 366－640，三防全满 MAX。拉拉杆将 Na－kaul 放出，六剑将其化作一滩污水；读书将其放出则三剑割其首级。这就是两种方法的区别吧。

（黑龙江哈尔滨　左刚）

2.《太阁立志传 2》(PC/PS/SS)

问：如何习得上杉谦信所会的特殊战术？一些隐藏特技如武田家的甲州流骑马阵能否习得？怎样把本愿寺城筑成大阪城？

答：如果想习得特殊战术，需要先学会所有阵形、拥有特殊战术的人加入你的人事集团或在附属国内、且各项能力值都很高，然后通过面会、赠物和询问战斗心得可习得；但要有耐心，会特殊战术的人不会一下子教你，做到家老并有自己的城后较易成功。要学甲州流骑马阵，马术须为顶尖

（江苏无锡　孙辉）

要把本愿寺城筑成大阪城，条件是秀吉要成为大名后可亲自下令"筑城"将本愿寺城作为居城。此工程耗资50000 贯，需要 60 天。若城市防御力没有达到上限，筑城指令不能实施

（上海　张政）

3.《凯兰迪亚传奇 I》(PC)

问：如果过海到皇城？

答：先在天使森林入口拾得苹果，然后再去左边瀑布下摘到蓝莓，回珊西亚房间将蓝莓、蓝水晶（或蓝宝石）放入锅内配成蓝药水。穿过地道来到另一半天使森林，在可见到皇城的海滩摘朵兰花，在房间用石榴石、兰花配成红药水（最好装两瓶）。带着蓝、红药水在另一半天使森林下方石碑处，变出紫色的缩小药，使用它去空地的小家伙住的树洞里，用吃过的虫苹果换回皇家圣杯。再去房间用郁金香、黄玉（或翡翠）配成黄药水。带红、黄药水在石碑处变出橘色"神药"，在海岸喝下即可飞到皇城（必须带上火海之钥匙、圣杯、兰花）。

（江西南昌　刘玮）

4.《沙拉那之剑》(PC)

问：主角等人进入神殿，身陷藏宝密室的铁笼中，请问如何出去？

答：被铁笼困住后，布朗多说如果拿到墙边的长矛就能撬开铁笼，于是与主角一起将铁笼一边摇晃，让基卡钻出。基卡碰到权力之盔被击倒，权力之盔滚入了一个地上出现的暗道。主角与布朗多将铁笼移至密道入口上方，将绳子绑在笼子的横杆上并让它垂到密道内，便可滑下去了

（湖北武汉　肖涛）

5.《黑暗王座》(PC)

问：碧屋雄矿坑第一层有一门中门无法打开，第二层无钥匙开锁，请问如何是好？

答：走到最西南角处，见东墙上有一圆形开关，将开关转下，脚下地板会自动开启，将你送入二层的最西南角。钥匙在东面右数第一个转换处南面壁龛中取得。取钥匙时要注意取走后东面一岔路上机关会开启，要将钥匙扔到对面，将机关关闭后再过去捡方可保平安。

（江苏南京　李嘉）

关于门中门，进入第一道门后请随手关门，有礼貌的人才能进入第二道门。二层的钥匙有好几把，如是指五号矿坑钥匙，记得有一处瓦斯味极浓吗？用火球术点燃可炸出通道，剩下自己找吧。

（北京　刘新宇）

6.《新乞丐王子》(PC/MD)

问：收集齐皇冠、戒指和玉玺后应怎样继续？为何一与王宫卫士交谈就误入陷阱而 GAME OVER?

答：收集齐皇冠、戒指和玉玺后就应去王宫，掉入陷阱后并没有 GAME OVER。下去后会从一个即将变为猫的大臣手中得到手杖，在最下方入口前使用手杖，随着一声"我会飞"的大叫，你就会体验到奥运冠军的滋味。接下去是一座皇家迷宫……

（天津　陈雷）

7.《四狂神传说 II》(SFC)

问：在前往火山救人的情节中，一层有一降落式电梯，似乎需两次从高处落下踩机关才能接通道路，但跳下一次踩机关后再跳下便无法踩动了，望指教。

答：那处"电梯"是一个机关，需要有足够的重量压在石台上才能开动。主角的体重不够，应该选一个体形大点的怪物从洞口落下压到石台上就可以了。

（湖北宜昌　廖晓坤）

8.《最终幻想 V》(SFC)

问：得到飞空艇后飞到沙漠看到ロンカ遗迹浮向空中，但飞艇飞不到那个高度无法进入，请问怎样改造飞艇？

答：回发现飞空艇的地下基地，从シド口中得知强化飞空艇需一种稀有矿石。乘飞空艇到地图中部偏右的タイクーン陨石取回矿石，シド会将飞空艇改造。在飞空艇飞行中按 A 键即可上升

（四川成都　徐光杨）

9.《最终幻想 II》(FC)

问：游戏初期只有得到能显示世界地图的指环（リンク）才能继续，据说藏在菲因城内，请问怎样找到？

答：在亚鲁迪亚（アルテア）公主处得到义军暗号"野玫瑰"（のばら），到达菲因城后从上方的出口跨一步，沿着城墙向右再向下（不是出城）可走到一个隐藏的酒吧，与老板对暗号后从右侧一堵墙进入密室，与垂危的斯高特对话得到指环

注意如果 HP 平均不到 1000，不要与城中士兵对话，否则胜望极小；级别够高后与之战斗可随机取得火焰弓等宝物

（江苏苏州　范斌）

10.《最终幻想 III》(FC)

问：现已可以在新大陆自由来往，但进入水晶之塔前的几组石人像中，最后一组总过不去，为什么？

答：这位玩友应该没得到最后一块水晶。首先要在古代遗迹找到超级飞船（インビンシブル），飞越水晶塔南方的群山，进入山洞打败 BOSS 可得到最后一块水晶。此时先不要急着进入水晶塔，到杜加之家去，在秘道中会得到钥匙，这是进入水晶塔的镜中世界所必需的。

（广东清远　温志光）

问：在オ－エン塔顶打败蛇怪メデユ－サ后，接下来如何进行？

答：打败蛇怪后在火堆前调查，然后会自动进行下去。出来后塔边旋涡消失，船可驶过。到左上方小岛上的洞穴中，缩小进入水池夺回冰柱放到祭坛，以后请自己慢慢玩吧。

（浙江新昌　王潇亮）

11.《最终幻想 VI》(SFC)

问：在碳坑都市击退杰夫卡后，派队去费加罗寻找蒂娜，开动城市的控制室具体位置在哪儿？

答：一进城门进入左边地下室，与老人对话可开动城市。

（湖北宜昌　陈晓）

12.《幕末降临传》(SFC)

问：在进行到大理神社被妖怪占领时应如何进行下去？

答：听到神秘声音后，在后面一排树左起第二棵树前调查可发现洞口。在洞内得到御灵石，封印了灵穴，下一站应该

送到日光村去 ·

（广东清远　温志光）

13.《新创世纪》(MD)

问：来到アネモネ海岸一动物村，村北有一巨石挡路，如何通过？村中一小屋为何进不去？怎样得到使飞剑变为冰剑的ペんぎー？

答：在[illegible]即可进屋，里面的大象会教给搬东西的本领（按A键），这样就可搬开巨石来到海岸，利用摆动的木筏及借助风力，并打开几处机关，最后踩木筏作垫脚一直跳到海对面，这里击败BOSS后便可得到企鹅(ぺんぎー)，装备它使飞剑变为冰剑，威力也会增大。

（江西南昌　[illegible]）

14.《口袋魔鬼（绿）》(GB)

问：进行到打ポケモンタワー时，需去タマムシ打败游戏中心的某名怪物教练才能得到电梯钥匙，可到底是哪层的哪名呢？另外望高手告知各秘传机器的得到方法和作用

答：到达タマムシ村时，在游戏中心的柜台旁边找到一名怪物教练，打败他，他会逃往楼上，调查墙上那幅画发现个隐藏的机关，开动后出现一条通往2楼的阶梯，上去打败怪物教练后再仔细盘问他，他会交出一把电梯钥匙

（上海　张斌）

进入游戏中心后上右手楼梯，然后下左手楼梯，通过左面传送带到达中间楼梯，再与左上方的教练作战后，对话即可得到电梯钥匙。

秘传机器的得到方法和作用如下：

秘传01：在チバ村的船长室调查得到，可除去特殊树木

秘传02：在タマムシ村外左上方屋内得到，可瞬间移动到曾去过的村庄。

秘传03：在セキチク村上部的狩猎区尽头屋内得到，可在水中游动。

秘传04：在セキチク村狩猎区找到きんのいれば，交给POKE右侧屋里的人得到，可推动巨石

秘传05：拥有10种以上的怪物品种后，通过チバ村右面的デイグダのあな山洞在一间屋内得到，可闪光（战斗中使敌人攻击失败）。

（四川成都　李睿）

候诊室

1.《魔日传说》(PC)

○到龙宫得到"镇海神弓"后怎样出海回到岸上？

（[illegible]　[illegible]）

2.《镜花缘》(PC)

[illegible]提示去大街转转，[illegible]件。不知怎样才能除掉恶魔？要得到某菊花、[illegible]、日霞、尉长刀、五色锦等四件宝物，提示说找到五色锦需去[illegible]，却一直不见方壶岛。请问它在何处？

（zjy@comerc.ac.cn）

3.《星际争霸》(PC)

[illegible]（人族）的摩托上的地雷布完后怎样补充。望各位高手[illegible]

（湖北　赵希）

4.《主题医院》(PC)

○如何对付"世界之疮"关中的流行传染病？怎样才算是将传染病人完全治好？

（江苏　镇江胡）

此高级设备往往突然爆炸，就算及时修理和更新也是如此。不知怎样解决？爆炸后的房间如何才能恢复？

（湖南株洲　赵瑜）

5.《凡尔赛之宫廷疑云》

○游戏开始自国王的寝室出发至巴萨诺前厅后，除了第一接待室中有一门可通往储物室，另有一门可通往小阁楼外，其它门无法打开。再回到前厅，国王寝室门前守卫禁止我入内，应该如何发展以后情节，望赐教

（上海　SHEILA）

6.《龙之力量Ⅱ》(SS)

○如何才能打败最后一位君主（地图北方蓝旗所在城市）统一大陆？

（200240　上海闵行区江川东路863弄69号401室　朱磊）

7.《格兰蒂亚》(SS)

○在サルト遗迹地下2层，用精灵石开启石门后，进入暗道，来到一个可旋转的大厅，如何与莱油（リエテ）见面？

（110032　辽宁沈阳崇山东路38－2 143　王屹）

8.《光明力量Ⅲ·受狙神子》(SS)

○在第6章的阻止战车前进的那一仗如何能胜利过关？

（安徽无为　任忠）

9.《命运传说》(PS)

○打败大司祭后，神之眼再次失踪，然后来到只有一个村和一个上次去打海盗BOSS的城的岛上，这里应该怎样走？怎样到达地下洞窟？

（四川成都　李睿）

10.《钟楼惊魂·幽灵之首》(PS)

[illegible]救了[illegible]的阳台上，发现其尸体，[illegible]L结局；[illegible]此之外其它房间内没有什么可发现的，请问如何才能达到L结局？

（江苏[illegible]　[illegible]）

11.《天使少女(COMMUNITY POM)》(PS)

○在ぷるる遗迹的博物馆3F处，遇到一个像花一样的怪物，不知用何方法可将其消灭（注：此时拥有9个POM）？

（450003　河南郑州纬五路10号院15楼33号　高鹏）

12.《SNOW JOB》(3DO)

○如何完成第一天的工作？诚请以前或现在玩3DO的玩友恩赐此游戏的全攻略。

（116033　辽宁大连甘井子区华中街大关一委17栋　朱学军）

13.《天地创造》(SFC)

○在第4章的末尾，飞到冰封大陆，如何在企鹅住处得到最后一颗星？

（重庆　周林）

14.《光明十字军》(MD)

○在地下3层迷宫中心向复坛，向西如何能通过机关见到水龙？如何找到变身服？向东如何见到四脚蜘蛛？

（037003　山西大同矿务局纬七路28排3号　毛亚龙）

15.《最终幻想Ⅱ》(FC)

○如何找到雪上船、女神铃、超级火把？

（四川成达　叶万杰）

秘方·心得

一.《洛克人X3》(PS)

1. 在主选单选CONTINUE出现秘技模式：

3761, 1282, 3756, 4486＝冷冻飞弹

7771, 5231, 3486, 2456＝螺旋飞刃

7771, 5832, 1488, 1456＝龙卷飞弹

1863, 2851, 7688, 1556＝野蛇飞弹

7568, 5256, 8388, 1621＝冲击射线

1561, 2855, 1682, 3558＝电光雷射

4475, 2167, 8562, 7588＝重力黑洞

4174, 2165, 6162, 7387＝手部强化

6164, 4155, 5872, 3318＝脚部强化

2. 超强晶片——黄金洛克人

如果已拿到四个E罐、八个加血格、四个装备、四个机器人，且打败八个魔王（但不要拿任何一个加强晶片［红色的胶囊］），或输入密码"3367, 1153, 6772, 3821"，就可以准备升级成"黄金洛克人"了！

进入第一个魔王关，有个地方开始会掉刺球下来，从前面的洞跳下去。如果那时是满血的，穿过左墙中的秘密入口就可看到第五个红色的胶囊，接下来便可升级成功！

原本只能拿一个加强晶片，加强一个装备，但变成黄金洛克人四种加强的功能都有了。加强后的各部攻能如下：

头部：站在定点不动自动回复体力；

身体：被功击时损血更少，防护罩变成红色；

手部：增加Hyper.C的武器，可连发集气弹；

脚部：双倍空中冲刺。

二.《游戏天国》(PS)

隐藏人物：

在人物选择画面将游标停在比克（就是那可爱的猪）上，同时按住△、L1、L2键，再按○键，成功时他讲的话会和平常不一样。

三.《幻想大陆战记》(PS)

隐藏职业：

先转职成以下职业，使用特定道具可转成隐藏职业。

名称	使用道具	隐藏职业
天使	禁断之果实	路西华
恶魔	诱惑的美酒	魔神　莉莉斯
巨人	知惠的种	邪神　洛基

（创思工作室　邱晓光）

四.《生物危机2》(PS)

金手指密码：

1. LEON生命力不减：800C7E7A 00C8

所有物品：

带在身上：800CCB68 XXYY（XX为物品数量，YY为物品代码）

物置箱内：800CCB94 XXYY

其中68和94为物品位置代码，均可按16进制方式加4（如1中68改为6C级表示物品放在身边第2格，以此类推）。

物品代码为：01刀，02手枪，03手枪，04加强后手枪，05麦林枪，06加强后麦林枪，07 SHOT GUN，08加强后SHOT GUN，09～0B装各种弹的榴弹枪，0C弩箭，0D机枪，11火箭炮，12 GATING GUN。之后是一些子弹和物品，到34为止。此代码LEON和CHAIRE，HULK通用。

直接使用第四生存者：

HULK：800C7CE4 0048



TOFU: 800C7CE4 0049

2. CLAIRE 生[illegible]不减: 800C7C42 00C8

所有物品

带在身上: 800CC930 XXYY

物置箱内: 800CC958 XXYY

直接使用 HULK: 800C7AAC 0048

TOFU: 800C7AAC 0049

3. 第四生存者模式:

所有物品: 800CCB6C XXYY

(四川成都　吴捷)

五.《XENOGEARS》(PS)

シタン的最强剑人手法:

在 DISC2 的后期,可驾飞艇周游世界时,到帝都西边的沙鱼上进入一个类似沙漠的迷宫。先沿东北方走,待画面切换时立即往西南走,会看见一队"沙鱼"。此时若沿着"沙鱼"队行进的方向走,可获得两件强力装备;而如果朝"沙鱼"行进的反方向走,在走过几个岔口后可从一恐龙骨架上取得最强剑"大和魂"。

(四川成都　徐光炳)

六.《命运传说》(PS)

1. 飞行龙修复后不要急着去天空都市,回答飞行龙上士兵所问的第二项可自由飞行,这时能飞到许多原先不能去的地方。我发现了两处:其一在冰雪大陆北方有一个飞鸟形的岛,搜索后会发现有个レンズ屋。其二在ジャンクランド村西的沙滩上有一"凹"处,其中有一个たね屋。

2. 在 8 种秘奥义中很难习得的 4 种:

①在故乡リネ村,鱼池深处有块石碑很容易让人忽视,在有一定等级后读碑文可习得一奥义。

②在神剑研究设施之洞的石碑要想读取,需装备神剑ディムロス和印有火山纹的光碟。

③在ストレイライズ神殿东部的森林中有块石碑,需有极高的等级和装备上巨人纹的光碟。此光碟取得方法是乘飞龙去たね屋买下种子ラナクエル,再到リネ村的老人那里种植。选用黄鸡肥料、青汁肥料、黄鸡肥料,结出ペンペン种后再种下去,施 3 次青汁肥料种出チャラック种,还要把它种下去,用赤味、青汁、黄鸡肥料结出了おうごんのたね,将其交给ダリルシェイド城中的オット博士换取光碟。

④在エルメイダ村和??? 男交谈先选回答 2,然后要回答关于前作的 50 道问题,答对 38 道以上可获奥义。答案是 2,1,4,3,3,4,2,2,1,3,2,1,4,3,3,4,2,1,3,4,2,2,1,4,2,3,4,1,3,4,3,1,1,3,3,1,4,1,4,2,4,2,4,1,3,2,4,3,4,3

3. 在港町チェ[illegible]ク[illegible]上[illegible],4[illegible] 是来追你,只要按一下主机上的 OPEN,[illegible]之后[illegible]们变成"乌龟",就很容易摆脱了。[illegible] 100 [illegible]以上可获强力道具イフリート。

(上海　一[illegible])

七.《97 格斗之王》(SS)

暴走八神庵选法:选人画面按住 START 不放再输入左、右、左、右、左、右、A+X。

暴走 LEONA 选法:选人画面按住 START 不放再输入上、下、上、下、上、下、B+Y

魔化七枷社队选法:选人画面按住 START 不放再输入上、左、下、右、上、下、B+X

OROCHI 的选法:在 PRACTICE MODE 先选出上述 5 名角色,把光标移到克里斯,同时按下 L、R、Y、Z、B 五键即可。

使用 94 草雉京:选人画面在草雉京的方格中按着 START 决定便可。

八.《X-MEN VS 街霸 EX EDITION》(PS)

1. 中途换人:在选择模式画面中于一秒内按下□□→×L1 之后进入 EX OPTION。将其中的模式调整为 original,接着在对战模式中,双方以相反顺序、相同人选选择角色,便可在游戏中利用同时按下重拳+重脚的方式换人(如 1P 先选龙、再选春丽,2P 就得先选春丽、再选龙)。

2. 使用 ZERO2 版的春丽:将游标移动到春丽上,按住 Select 键不放再选即可

九.《极品飞车Ⅲ》(PS)

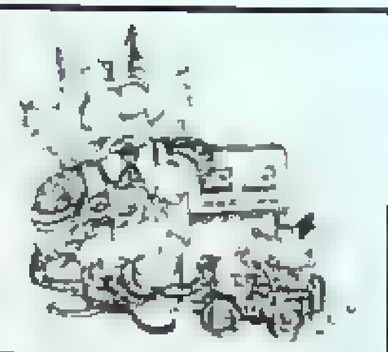
在游戏设定画面选择 Option,并选择 User Name,然后输入:

SPOILT	可直接选用全部的一般跑道与跑车
ROCKET	可驾驶 El Nino 超级跑车
1JAGX	可驾驶 Jaguar XJR-15 跑车
AMGMRC	可驾驶 Mercedes Benz CLK-GTR
XCNTRY	可进行 Auto Cross 跑道
XCAV8	可进行 Caverens 跑道
MCITYZ	可进行 Empire City 跑道
GLDFSH	可进行水底的 Scorpio-7 跑道
MNBEAM	可进行太空的 Space Race 跑道
PLAYTM	可进行儿童玩具版的 The Room 跑道

(北京　旺仔)



捷径加油站



Chance: 本期先回答几个读者的电话提问,这些都是小编最近几日在电话中被反复问到的。

1 读者:不知安装了什么软件,Win95 中那些本来应该显示"确定、取消、应用"的按钮,一律变成了"___"符号。

Chance: 凡碰到这个问题的朋友,只需到其他安装有相同语言版本 Win95 的电脑上,将 system 目录下的 comctl32.dll 和 commctrl.dll 两个动态链接文件复制到自己 Win95 的 system 目录中。要注意,上述拷贝过程只能在纯 DOS(6.22 或 7.0)下完成。

2 读者:《仙剑奇侠传 98 柔情版》在安装完毕后,运行时提示缺少 xxxx.dll 文件。

Chance: 游戏提示所缺少的文件实际上是 Visual Basic 5.0 运行库中的文件。当然不是说必须安装完整的 VB5,有 VB5 Runtime就可以,在许多共享软件光盘上都可以找到。

3 读者:最近台湾新出版的游戏《般若魔界》安装完成后,不能正常运行,提示某目录下没有需要的文件。

Chance: 游戏安装向导运行完毕后,进入《般若魔界》在硬盘上的目录,可以找到一个初始化文件*.ini。用任意文本编辑器(如 Win95 内建的 notepad)编辑此文件。将里面涉及到的目录名称和相应的指向路径记录下来,退出该文件。用"资源管理器"核对,你会发现其中某些目录的实际存放路径是在硬盘,而初始化文件却将其设在了光盘。将它改正过来即可。

4 读者:《炎龙骑士团外传—风之纹章》无法安装。

Chance: 安装游戏时,除键入"install"外,还要在后面加上光驱的盘符。例如"install d:"(假设光驱是 d 盘)。

5 关于 System Commander: 最近有不少读者来信或来电话,谈到希望能在一台电脑上同时安装多个操作系统。这其中涉及最多的软件是 System Commander(以下简称 SC)。同用 OS/2 划分多个 C 盘相比,SC 可以更有效的充分利用硬盘空间。请读者一定注意,目前许多盗版光盘上的 SC4.0 Delux 虽然有附带的软件注册号,但如果不用 PCTools 一类的十六进制编辑器直接修改某些文件,SC 将在 3 个月后失效,到时只会保留用户最后装的一个操作系统。

广东李铁良:PC 手柄需要驱动程序?

上海孙斌:近日买了一个手柄(微软的 Side Winder),安装后显示手柄未连接。

郑州陈国辉、扬州刘理:我买了一只六键手柄:Gametec 产的 MB-621A,回家安装,进入游戏却找不到手柄。Win95 的设置选项中说机器未连接,在 DOS 下可用。

上海吴翔:PC PowerPad Pro 六键手柄在玩儿《Street Fighter Zero 2》总是乱动,别的游戏没有问题。

广东 Ryu:本人购买了一只六键游戏杆(Gametec MB-721),DOS 下六键都可以用,在 Win95 中只能用四个键,请问该如何设置(没有附带安装盘)。

Chance: 15 针手柄在 DOS 游戏中不需要驱动程序。进入游戏后需在 Option 之类的设定中正确选择所用手柄的种类或兼容方式。在 Win95 下,进入控制面板,游戏控制器,在里面选"添加",然后安装相应的手柄驱动并进行校正即可。另外,电脑上有两个 15 针的插口,一个在声卡上,另一个在多功能卡上,如果用户将手柄插在了声卡上则需要将多功能卡的接口设置为"Disable",具体设定请参考主板手册。最近市场上有一种"全能手柄",实际上只是将上述插口改为打印机用的 LPT1 口,而且需要在 CMOS 中重新进行某些设定。最后,这些手柄,除非自带驱动程序,否则绝大部分六键、八键手柄在Win95 下只能当作标准四键手柄用。

山东李鲁斐:能否用VCD 的清洁盘清洗电脑光驱,是否管用?

Chance: 可以用 VCD 的清洁盘清洗电脑光驱,但说实在以我的感觉而言,这种方法的效果并不理想,除非您的光驱"患病"很轻。在排除机械故障的前提下,最彻底的还是拆开光驱用无水酒精轻拭激光头(编辑部最近刚用此法"救活"了两只旧光驱)。要是这种措施仍不能奏效,那就只有调整光驱的电位器以加大激光放射量,但千万注意不要错调成光头的定位器。建议您请有经验的朋友做这项工作。

北京梁菲:现在有许多游戏需要 3Dfx 加速卡。我没有,只有一块板载 4MB 的 RIVA128 芯片的 AGP 显卡。不知能否玩儿需要 3Dfx 卡的游戏。

Chance: 这位梁菲朋友,您的胃口可真不小,有一块 AGP 总线 RIVA128 芯片的显卡还说是"只有",这样的装备不知有多少朋友会羡慕呢。现在的 3D 游戏,如果标明特别或仅为 3Dfx 优化,那么您的显卡是无能为力了;如果是广义上支持 D3D,即硬件加速,那么 RIVA128 在某些方面的性能指标甚至高于 3Dfx。想要考验自己的显卡不妨用《Quake 2》,这可是很多厂商默认的测试游戏。

加油站公告

Chance：大家好，小编从本期开始算正式走马上任了。看过上期杂志的朋友一定已经知道了：因为工作上的变动，前任站长乐水将不再主持这个栏目的工作。过去的两年时间里，在乐水和广大读者的努力下，我们这个小小的加油站已经由简单地回答读者提问，发展成今天供广大玩家互通有无、交流经验的一块园地，在这里我向所有参与、支持和关心这个栏目的朋友们衷心地道声：谢谢！并希望大家在以后的日子里继续支持我们这个小加油站，也许在不远的将来，我们可以建成一座完整的"捷径维修中心"

可能有不少读者认为，做我们这种工作一定蛮轻松的：每天看看大家的来信，编编稿子，闲时便可以联网打游戏。其实无论工作内容如何，它一旦变为生活中的一部分，就意味着你需要为此负责，而在某种情况下，"责任"便是"压力"的代名词。每天捧着读者的来信，尤其是投到"捷径加油站"的信，看着大家的笔迹，仿佛一双双期盼的眼睛在望着我，感动的同时更多的是一丝不安，生怕哪个问题回答错了会给朋友们带去更大的麻烦；遇到自己解决不了的问题，更是十分内疚。

不过现在也有一个比较有趣的现象：许多读者买了软件、游戏，甚至是正版游戏(大家明白我的意思吧)，运行时出现问题，首先想到去咨询的不是厂商而是编辑部。对读者的信任小编诚心诚意地表示感谢，但同时更希望朋友们在遇到这类问题时能先和产品的生产者联系。这绝不是我想推卸责任，要知道任何一款软件，在销售前，原则上都经过了厂家的严格测试，无论是软件环境还是硬件配置。很有可能您的问题在小编看来百思不得其解，而对于厂商而言却早有对策。作为软件用户，完全有权利享受这种售后服务

好了，不多罗嗦，归根到底一句话：希望在未来的日子里，我主持的这个小栏目能成为您在电脑生活之路上一个愿意停靠的小站。

本期的幸运读者是：

沙市 李波　　北京 李未　　上海 王开元　　上海 吴翔　　嘉兴 何晓平

本期幸运读者特别奖获得者吴翔将得到家佳系列多媒体光碟《实战 Animator Pro》一张。

特别鸣谢：北京鸿达电子新技术研究所提供幸运读者特别奖

北京鸿达电子新技术研究所通讯地址：北京市海淀区学院路 37 号鸿达电子信箱 100081

咨询电话：(010)62630593 (010)62630594

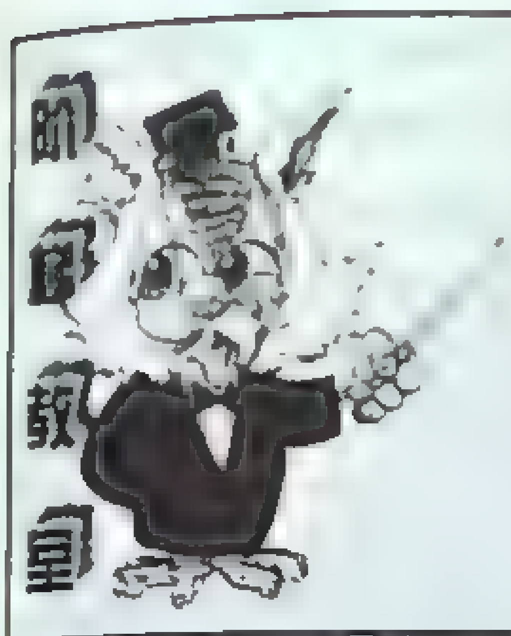
以下是热心的朋友们送来的高标号"油料"，在此，我和全体读者对这种无私助人的高尚行为表示敬意，您将得到编辑部赠阅的下期杂志：

徐州曹宁：关于 98 年 2 月号栏目中江苏李东提出的连网问题，可能是由于"脱网"引起的，既然已进行游戏说明电脑的 IPX 安装没有问题，关键在于游戏中 IPX 的设置，首先两机或以上的连网编号－机器本身的编号，可以任取但不能一样；其次速率设定必须一样，串行口设置也要相同；最后还应检查网卡的"T"形口接触是否良好，另外架网线质量和电压的稳定程度都会有所影响

兰州汪天尉：对"捷径加油站"98 年 1 月号中安徽读者陈晨的问题，我也有些意见，提出来供参考。由于某种原因，误将 C 盘文件分区表卷标的标识符 28H 变为了 20H，这样在根目录下便会出现一个以卷标为名的子目录，与根目录下原有的文件和目录并存，进入该目录用 DIR 列出的仍是根目录下的文件名，并无限循环下去。在 DOS 下，用 NU8 或 PCTOOLS9 的 DISKEDIT 命令，将 TOOLS 中的 CONFIGRATION 中的只读属性去掉，按 F2 换为 16 进制，将奇怪的目录名（一般为除 IO.SYS 和 MSDOS.SYS 外的第一个目录）第 11 字节改为 28H，存盘退出。在 Win95 下可以用 NU95。上述工作最好找懂这些软件的朋友做。

编者按：

汪天尉朋友以前常在我们的栏目中登过"[illegible]"，这次则成了提供油料的热心人。更巧合的是，"[illegible]"字在汉语中的含义是[illegible]书面用语中的"[illegible]"，真是"无巧不成书"啊



拿起你的 GAME 手术刀

之"整人"必修课

GAME 手术室

■文/FreeBug

我的一位朋友过去一向以擅长修改游戏而自诩，但最近两年他却宣称自己已经"金盆洗手"改投"搏派"了。从此只能看见他炫耀自己在不改的情况下如何过关斩将打通游戏，再也听不见他得意洋洋地讲述自己改某个热门游戏的光荣经历。是真的"良心"发现从此做"Game 界守法公民"了吗？一次喝酒时他终于吐露了真言："过去改游戏还有点值得说的，现在倒好，甭管什么菜鸟，只要会使 FPE，什么游戏都能改，太没成就感了，真是世风日下，人心不古啊……"

FPE 确实是一个很神奇的软件，它以强大的功能和友好的操作界面使修改游戏变得轻松容易，虽然没有那位仁兄说得那么邪乎，但它确实使游戏修改变得平民化和大众化。特别是 5.0 版本的出现，应该算是游戏修改工具发展历程上的一个里程碑：跨平台、支持 Windows(特别是支持那时刚出现不久的 Win95 平台)游戏的修改。到笔者写这篇文章时，FPE6.0 已经呼之欲出，相信一旦推出一定会带给广大"狂派"玩家以更多的乐趣。

FPE 的全称是 Fix People Expert，在 4.X 版本的时候，它的中文名称为"整人专家"，到了 5.0 其正式中文名称成了"游戏修改大师"。很多玩友都亲切地称它为"爱护皮椅"。它是游戏动态修改工具的经典作品。本文就准备以 FPE5.X 为例，简单介绍动态修改工具的使用。

游戏动态修改工具的特点是常驻内存，对计算机的内存环境进行实时监控，根据玩者提供的线索跟踪、查找游戏数据在内存中的地址并加以修改或锁定。与静态修改从游戏存盘文件入手不同，动态修改工具工作的同时游戏也处于运行中，所以此类工具在软件开发上较静态修改工具难度更大，但对于普通玩家而言用起来更方便。

首先我们有必要了解一下此类软件的工作原理。请注意，动态、静态成功修改的前提是能准确找到欲修改数据的位置，而跟踪、查找数据地址的原理和思路是一样的，只不过静态修改更多地依赖于"人脑"的分析判断，而动态修改则把很多任务交给电脑自动完成而已(但一遇到特殊情况，如游戏设计者故意对程序的数据进行加密或使之复杂化，电脑的自动分析跟踪就会失灵)。比如我们要修改游戏中的主人公金钱数，假设此时的钱数是 890 元，那么我们就让修改软件在内存中查找存放数据为 890 的地址。往往由于巧合等原因内存中存放数据为 890 的数可能不止一个，这其中一般只有一到两个是我们要找的金钱数。"敌我不分"，怎么办？不问青红皂白见到 890 就改成 999999？那十之八九游戏会死机。这时，就要用到游戏修改中一个重要策略了，让我们把欲搜索的目标变化一下，比如买点道具把钱数变成 753，再搜索就容易多了。因为单纯地找 890 或 753 的地址，重复的地址可能很多，而在两次搜索之间从数据 890 变成 753 的地址重复的概率应该是很小的。即使有，也不会很多，我们只要用这种办法再追踪几次，一般都能准确地跟踪到唯一的一个地址，即我们要找的地址。这就是 FPE 这类软件的工作原理。有时，某些游戏的作者为了防止别人修改，故意对游戏数据进行加密，或者对于某些游戏中如"血格"等以非具体数字来表示，使人无从输入具体数据或输入了也找不到相应地址，此时一样可以用这种思路进行搜索，以一定规律增加或减少数值来缩小搜索的地址范围，多进行几次，也能找到目标。一般把依照具体数据的变化去搜索地址的办法称为"高阶扫描"，而只根据数据的增加、减少等变化来搜索地址的办法称为"低阶扫描"。FPE 等动态修改工具大都同时支持这两种扫描方法。

下面就让我们来看看 FPE 具体的用法。

FPE5.X(比较新的完整版本是 5.11) 可运行于 DOS、Windows3.X、Windows95 中。一般都要求在开始游戏之前先启动 FPE(编者：在 DOS 下是运行 FPE.BAT 文件，Windows 下则只需双击相应的图标即可）然后在 DOS 游戏中用热键 * (也可以自定义按键)激活 FPE，在 Windows 这种支持多任务的环境中则比较简单，需要使用时只要从游戏



切换到 FPE 就成了(不要告诉我你不会在 Windows 中切换程序吧？)。FPE 的操作界面非常简洁，主要由左边的功能区(Function)和右边的行动区(Action)组成。功能区中 Fpe option 是软件的一些选项设定，一般使用默认值即可，无需更改。"NotePad"和"CD Player"分别提供了文本编辑和 CD 播放等功能，但似乎用处不大。相对而言 Scan memory(扫描内存)才是其核心功能。使用起来也很简单，选中此项，按回车，程序会要求你输入数据，直接输入十进制数据就可以了，程序会自动把它转换为二进制数字。此时 FPE 会询问"Are you sure?"要求确认(在其 4.0 中没有此项功能)，回答"y"后即开始扫描。这时一般会找到多个地址，所以需要玩家回到游戏中按前面说过的办法让这个数据"变化"一下，再用 FPE 扫描。反复这个过程直至找到的地址少于 10 个，FPE 将自动列出这些地址。为了保险起见，建议大家最好多搜索几次把地址数降到一两个。这时就可以把光标移到列出的地址上，回车进入功能区。这里有很多标有 Freeroom 的存储区，其作用是把找到的地址存入列表中并予以锁定，FPE 会定期自动以用户预设的数值写入这一地址从而达到锁定数据的目的(一旦你的金钱被锁定，就意味着你拥有永远也花不完的 Meony)。一般找到目标地址，就可以非常方便地把它填入右边的 Room 中，FPE 会要求你输入这个地址的数据被锁定为多少(注意如果太贪婪，设定超过了系统允许的范围可能会引起死机)，并且还可以为这个存储区取一个注释性的名字(如 Meony)。然后就可以放心大胆地回到游戏中体会当"富翁"或"铁金刚"的感觉了。玩家也可以按快捷键[A](Address)自行指定地址加以锁定。要解除锁定，只要把光标移动到相应 room 上按[U](Unlock)就可以了。操作非常方便。

FPE 另一项重要功能是 Edit memony(编辑内存)，它允许你直接对内存任意地址的内容进行编辑、修改。在搜索到地址后也可以直接转到此项来编辑内存中的数据。不过对于初学者来说最好不要轻易使用此功能，因为内存编辑极有可能导致系统崩溃(尤其是在 Windows95 下)。

FPE 还有其它一些功能，只要用起来很快就能学会，在这里就不赘述了。

近年来，一些公司也先后开发了与 FPE 功能类似的动态修改工具，如国内金山公司开发的"金山游侠"等，其使用方法与 FPE 大同小异，而且是全中文界面，拥有详细的中文操作提示，更容易上手，我想其用法用不着我在这里废话了。

动态修改比较容易上手，但是由于种种原因，到目前为止它还不是万能的。特别是在 Windows95 下，由于动态分配内存和 DirectX 技术的介入，往往会出现 FPE 无法切换或失灵的现象。所以，要想成为真正的"狂派"高手，仅仅掌握 FPE 还是远远不够的。

闲谈硬件升级

■文/尚进

暑期将至，玩家们按捺不住激动的心情，准备用"私房钱"将座机更换一新。面对纷来的硬件市场，不少人拿不定主意。看着众多玩友手握"血汗钱"，为如何购买划算的升级配件发愁，笔者不妨谈两句，以兹借鉴。

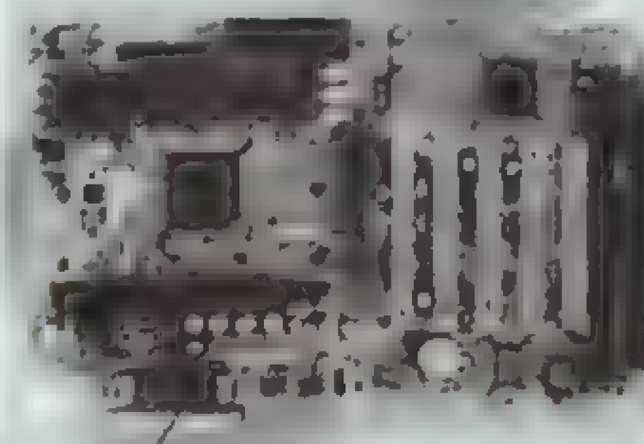
现在考虑升级的应主要为非奔腾用户，奔腾机也主要是 90MHz 这一档。这些朋友在受够了龟速运行后终于可以向朋友夸耀一番了。

主板与 CPU

在 98 年第二季度各厂商推出了不少新产品，带来高性能的同时也促进了降价。Intel440BX 芯片组一问世，FX、LX 芯片组便被打下了"地狱"。BX 芯片组之所以成功，主要归于 100MHz 的时钟频率，但支持这个外部总线的 Pentium Ⅱ350 和 400 远非你我经济能力所能负担。100MHz 真是可望而不可及吗？非也！我们可以超频。将一块 PⅡ233 按 100MHzX2.5 进行倍频，除主频跃升为 250MHz 外，由于采用 100MHz 的时钟频率，使原来 66MHz 的瓶颈消失了，带来的是近 8% 的性能提升。而一块 PⅡ233 五月已降到了 1720 元。266 也在 2400 元左右，按 100MHzX3 或 X3.5 超一把，速度的感觉绝对令人"窒息"。何况 BX 主板仍支持 66MHz 时钟频率，就算不上 100MHz，PⅡ233 在 66MHzX4.5 的状态下照样生龙活虎。但注意，选购 PⅡCPU 要仔细检查，多留意标识是否被涂改，小心被 Remark，如要有条件最好是试跳一下。



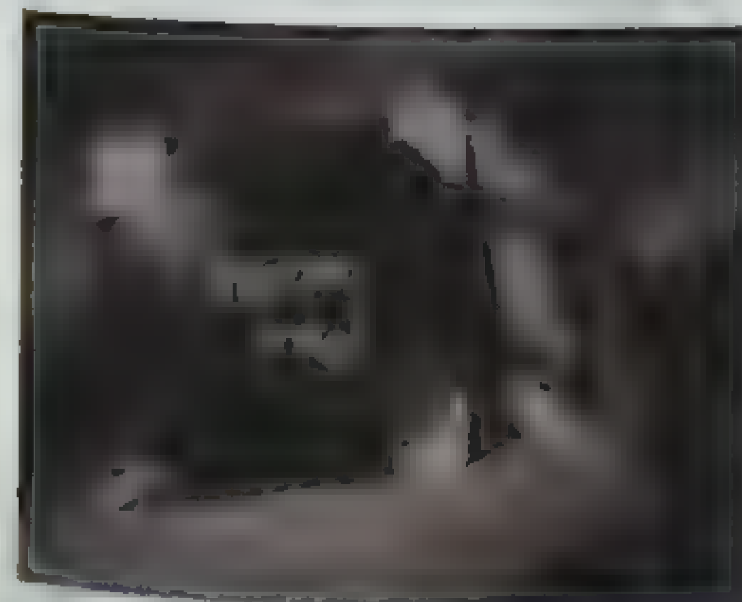
由于支持 100MHz 的时钟频率对于生产商来说是一个新阶段产品，所以各厂家都争先推出自己的 BX 主板。经过反复对比与实际体会，笔者强力推荐大众公司的 VB-601：采用 BX 芯片组；支持 66、100MHz 两种时钟频率，倍频数从 2.5 到 4.5；一个 AGP 插槽，两个 ISA 插槽，4 个 PCI 插槽，4 个 168 线 DIMM 内存插槽；主板上还集成了 Creative SB－Link Connector 音频处理器。在 Winbench98 测试中得分 541，而价格仅 1680 元。



至于向 Socket7 结构升级，奉劝您再斟酌一下。虽然现在 100MHz 的 Socket7 主板才 700 元，但真正支持这一外频的 K6－3D CPU 却迟迟不露面，而且 AMD 已将 K6－3D 改名为 K6Ⅱ，价格要与 PⅡ300 看齐。再者，Cyrix 也准备与 Socket7 告别，推出自己类似 Slot1 的架构。所以推荐您用 PⅡ233 加 BX 主板。只多花三百元买 8ns 的高速内存，按 100MHzX3 猛超一把，效果绝对惊人。

显示卡与显示器

既然选了 PentiumⅡ，肯定得挑块 AGP 显卡，但请您要格外注意。因为 AGP 显卡有实有虚。"虚"指的是采用老型号芯片、低速显存套装在 AGP 插槽上，这样的显卡，性能几乎与同档次 PCI 卡无异。另外一定要选 2XAGP 也就是 133MHz 的 AGP 显卡。时下 Intel 以 i740 为芯片的显卡倍受关注，华硕产 V2740 是其中较好的：8M SGRAM，每秒生成 180 万个多边形，在材质、线性过滤等方面均有优秀表现(编者：但雾化效果明显不如 3Dfx)，价格在 1260 元左右。另一种解决方案是放弃 AGP，趁 MGA 的 Mystique 大降价，用 470 元购一块凑合着用，待下半年 3Dfx 公司出库存时寻个好价可以得到远非一般加速卡所能创造的 3D 游戏世界。

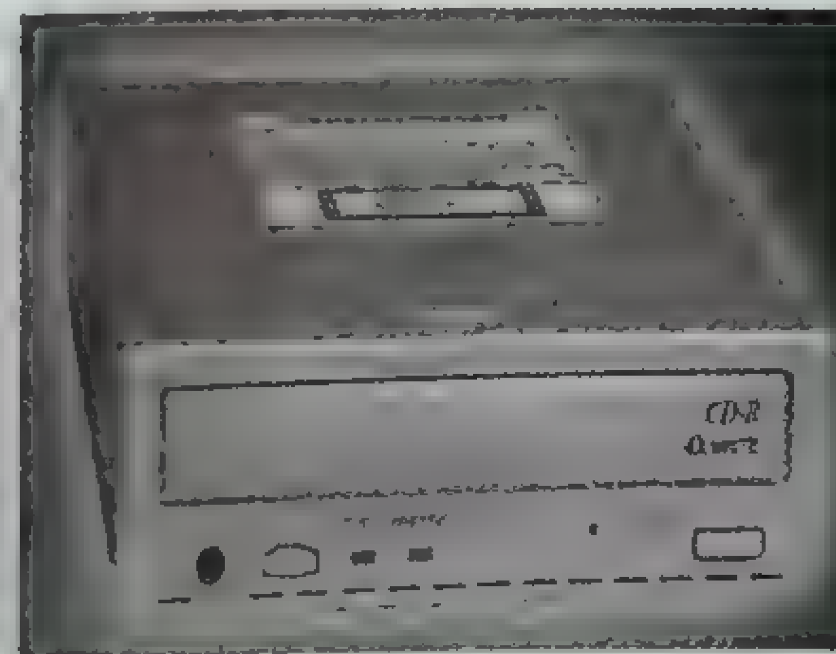


显示器在升级中始终扮演着很重要的角色，是决定升级费用多少的一个关键配件。用户对 17' 显示器比较偏爱，但五六千元的高价把不少人吓回了 15'。其实，两者的差别远非尺寸的不同，而是点距及工作频率的差别。17' 彩显多用荫栅式显管，点距在 0.26mm 左右。除非采用 SONY 的 Trinition(特丽珑)技术，否则视觉差异不大。所以大可把目光集中在低价 17' 显示器上。韩国"三星"性能不错，700S 更是物美价廉，采用自产的荫罩式显像管，点距为 0.28mm，最高支持 1280X1024 pix，在 1024X768 pix 下刷新率能达到 85MHz。由于亚洲金融危机的影响，韩元贬值，使得 700S 价格降至 3600 元。而 NEOTEC 的 F－1765 刷新率为 76MHz，比前者略低，但色泽上要丰富且对比更强烈，价格同样也是 3600 元。



可选择的周边设备

前面介绍了几个主要大件的升级建议，而像硬盘、光驱、声卡等耐久部件，本人也不想再一一赘述。除传统升级的硬件外，推荐大家买一台扫描仪。除了可以帮助喜好美术的朋友工作外，还可以扫描照片制作电子像册，如果有 OCR 更可以扫描文字。档次不必太高，像台湾 ATREC 的 AS6E，采用 EPP 并口传输，支持 300X600dpi 光学分辨率，30BIT 色彩，价格仅为 1100 元。另外，有条件的还可以考虑 CD－R。这样可以把硬盘内的资料统统变成光盘。CD－R 的性能要求不必太苛刻，IDE 接口的"松下"4 倍读、2 倍写，一个小时即可刻制一张光盘，耐久性也不错，能保证 98% 的成功率，价格为 2500 元。这么一来，您的"座机"可升的真是不得了。而价格上又节省了近 15% 的不必要支出，可谓性价比的典范。



看图识3D

今天，普通显示卡正在逐渐退出主导市场，而具有2D/3D加速能力的图形加速卡将成为主流。为了让读者能够提早并且正确认识市场上的这类产品，我们特别推出这篇文章，希望能对您有所帮助。

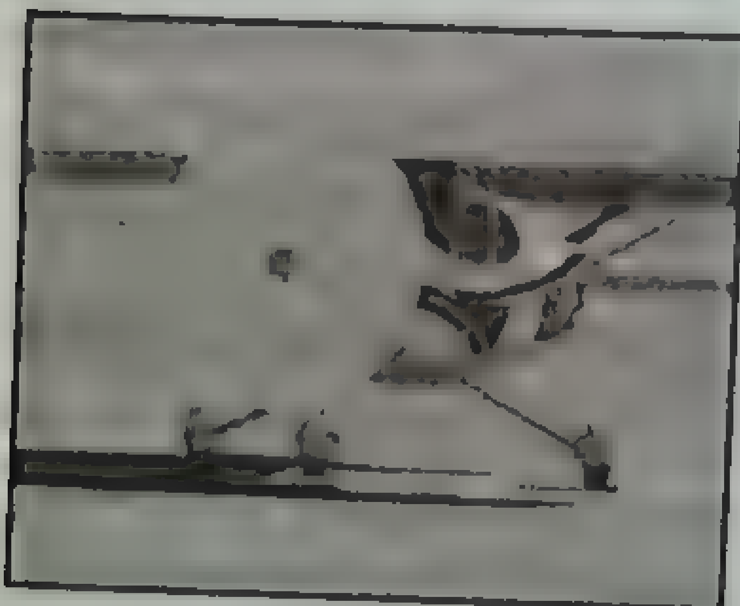
能看出下列图象的区别吗？左边使用的是普通3D卡，右边使用的是以MGA为代表的2D/3D图形加速卡。





1、优秀的3D效果：马赛克斑对比。

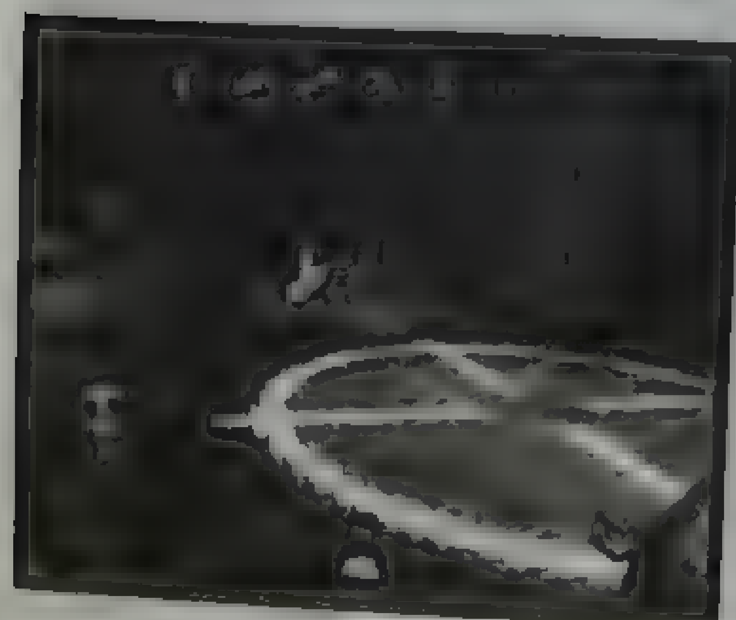
说明：普通显示卡在表现子弹射穿时会出现明显的马赛克，高品质3D卡的显示却非常逼真





2、阿尔法(Alpha)混合：表现物体间的透明关系和层次感。

说明：普通3D卡反映螺旋桨的旋转只能是"平板"一块，而好的3D卡却能反映出快速旋转后"视觉暂留"带来的透明效果。

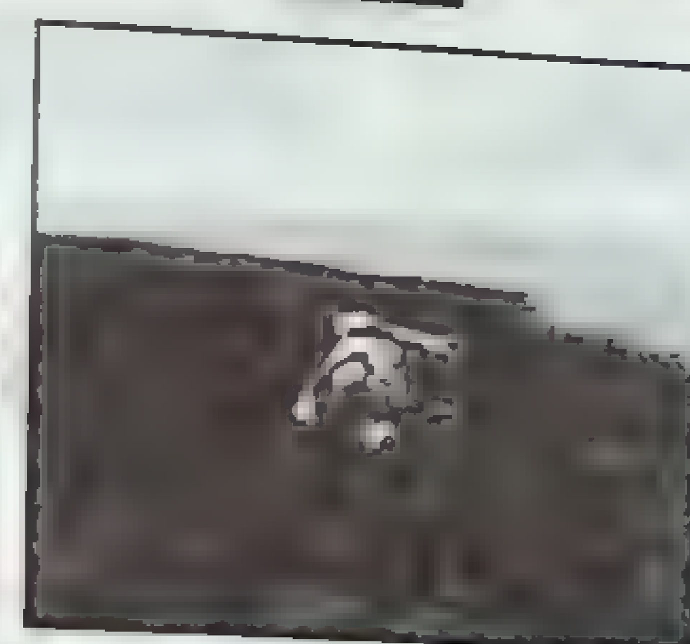




3、双线过滤：两次纹理映射、像素混合后，使图象表面纹理贴图平滑、真实。

说明：普通3D卡的纹理极为粗糙，而好的3D卡能细腻地反映出逼真的效果。左图地面上的圆圈棱角分明，右图则明显淡化。

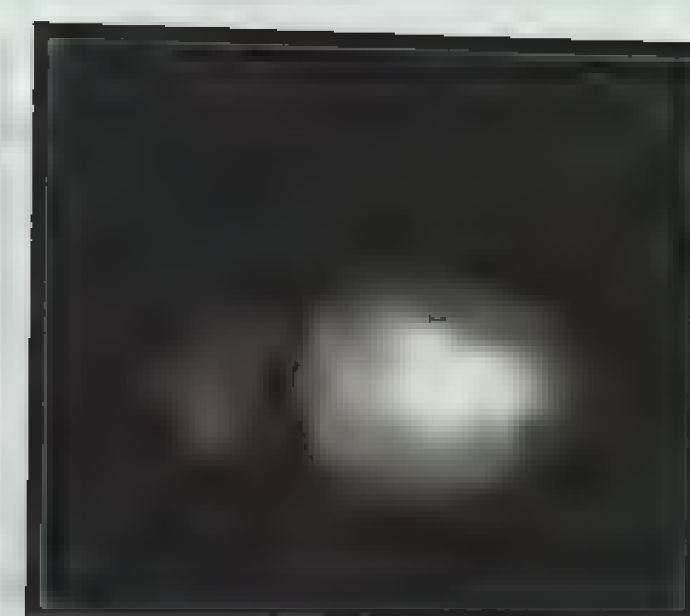




4、雾化：在飞行模拟等游戏中产生云、雾效果。

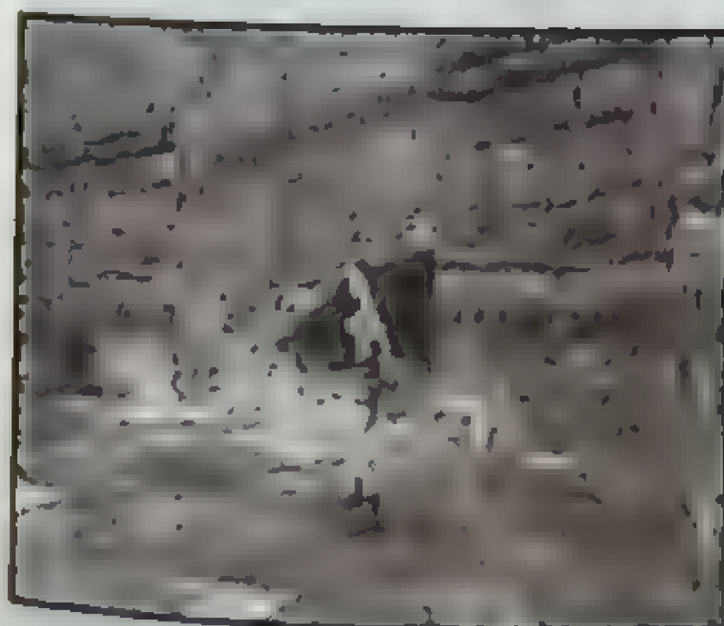
说明：普通3D卡将天与地的交界处理成一块"灰板"，而好的3D卡能真正反映出薄雾笼罩天际的感觉。





5、高洛德浓淡：也称颜色内插或着色、渲染技术。指对造型各顶点的颜色进行平滑、融合处理，使其外观具有更高的实时感和立体动感。

说明：普通3D卡只表现出这个物体的大致轮廓，而好的3D卡则能表现出物体最细致的地方。



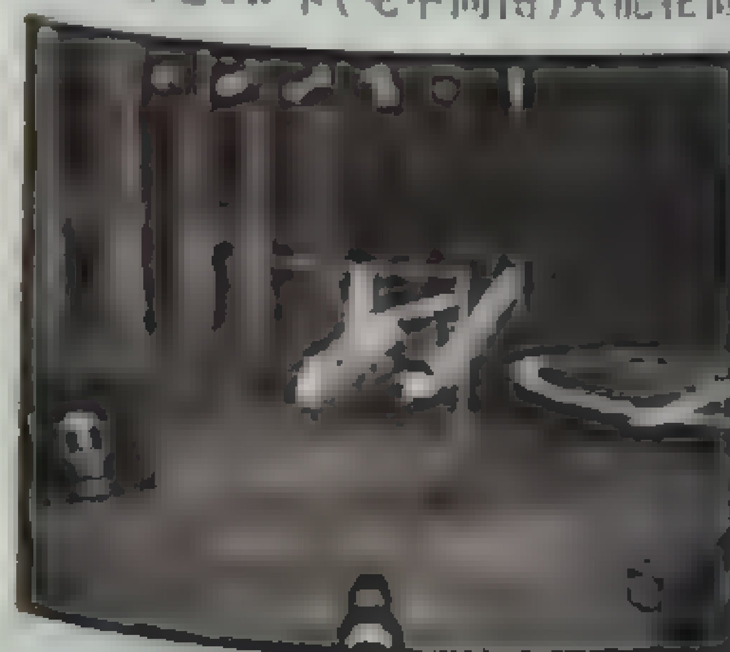


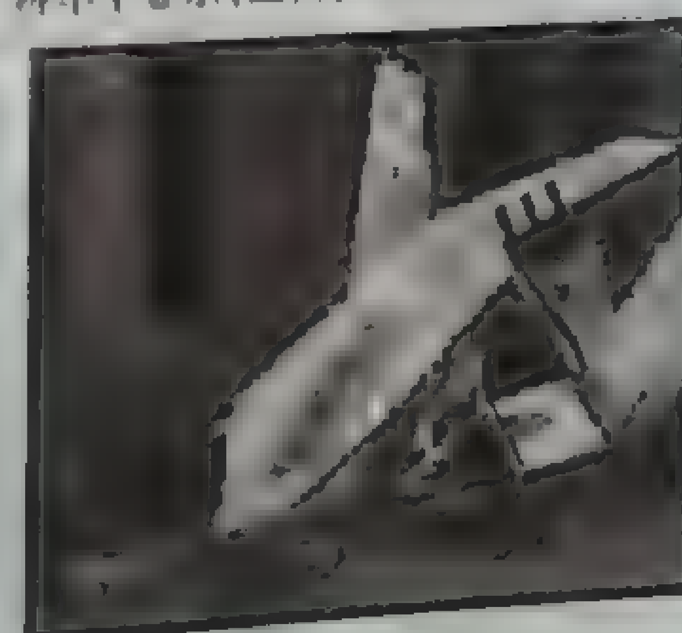
6、透视矫正、纹理映射：通过观测与造型远景位置的距离，正确反映产生的连续变化，如俯视无限长度的走廊。

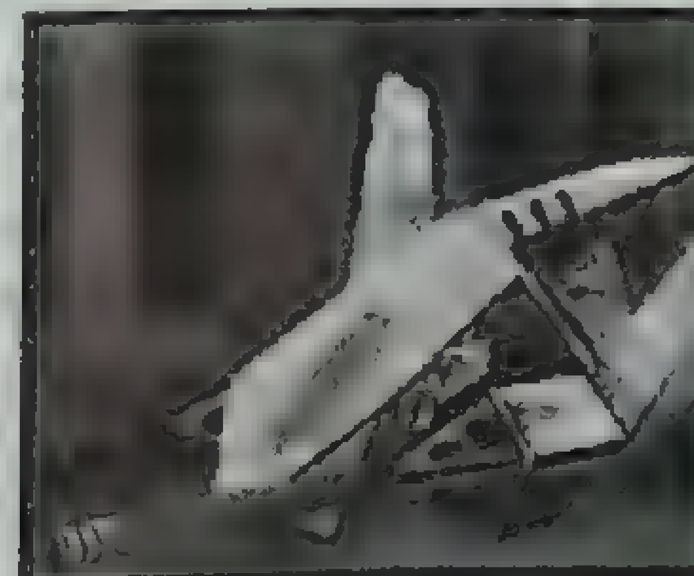
说明：普通3D卡显示出的地面出现了明显的扭曲，而好的3D卡则能以正确的形式显示出透视效果，地面整齐。

7、分辨率：高清晰度是使物体逼真、可信最重要的保证，中间一幅是640x480，右边是1024x768的分辨率。

说明：普通3D卡(见中间图)只能在低分辨率下显示，画面粗糙；而好的3D卡能在高分辨率下实现3D加速，画面细腻。







由北京中科公司供稿

开启游戏设计之门：

教你轻松编游戏(三)

■文/杨鲁新

第三讲 构造游戏画面

所谓构造游戏画面，其实就是搭场景。现在电脑硬件速度越来越快，为制作高水平游戏所提供的环境，也越来越好，以至于在早期电脑游戏中那粗糙低劣的图像再也难以见到。目前，无论什么类型的游戏，如果缺乏精美动人的画面，玩家是难以接受的。虽然我们是制作自己的业余作品，但同样应该力求完美。画面是游戏带给玩家的第一印象，做好这一步非常关键。下面我们分三部分来讲述这一过程。

一、制作背景：

在 games factory 环境下制作游戏背景可使用的方法有以下两种：

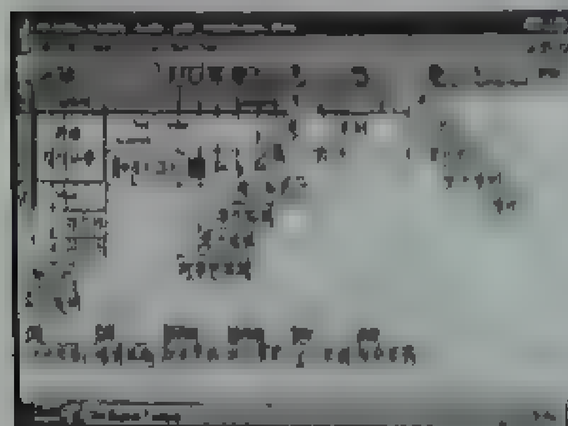
1、利用外部绘图软件绘制背景

可与 games factory 搭配使用的绘图软件有许多种，较为常用的绘图工具如：photoshop、animator pro 等都是不错的选择。只要你具有美术方面的才能，最好能利用这些工具绘制一些自己喜爱的背景画面作为游戏的场景（关于这些绘图工具的使用方法可参考有关书籍）。考虑到多数电脑爱好者都不具备美术方面的功底，这里主要介绍第二种方法。

2、调用 games factory 的素材库组合背景

也许大家还记得在第一讲我们介绍过：games factory 中有着丰富的图形图像素材可供使用，利用这些素材搭造游戏场景如同摆积木一样十分简单易行。具体方法如下：

首先我们进入 Windows95，点击开始后在执行程序组里找到 games factory 的执行图标并点击它，不一会儿 games factory 的工作界面便会出现在屏幕上，如图 1 所示。首先我们要在 Story board Editor（故事板编辑器）中设置场景的数景。按照策划方案（请参看第二讲）我们的游戏需要五个场景（这是个简例，实际游戏场景会多出许多），它们分别为：启动画面、基地外围、兵营里边、胜利结束、失败结束五个部分。操作的具体步骤为：

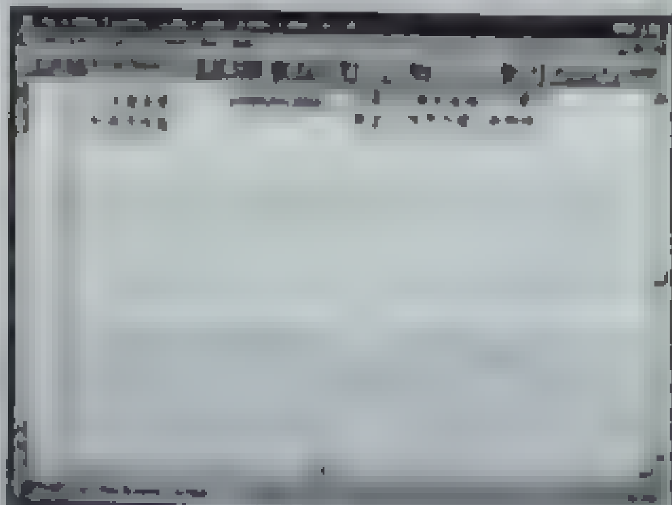

（图 1）

A. 把鼠标移到“建立新层次”标识上按下鼠标左键后会出现下一层菜单，这里我们选取“Add a new level”项，为故事板上添加一个新层次。

B. 当我们在“Add a new level”上按下鼠标后，会出现一个新的指示图标（一个向上的箭头和一个带“+”号的纸夹符），该图标可随鼠标随意移动。当把它移到工作区外时，下方的箭头会变成一个禁止符号，只有当该图标进入编辑区以内后，箭头符号才会恢复，此时点击鼠标左键，会增加一个新的层次，同时层次编号总数由 2 变成 3。表示我们为游戏的场景（即层次）设置了两幅画面（也可理解为两个分镜头），用这种方法继续增加了 3 个层次，完成我们的游戏层次设置总数

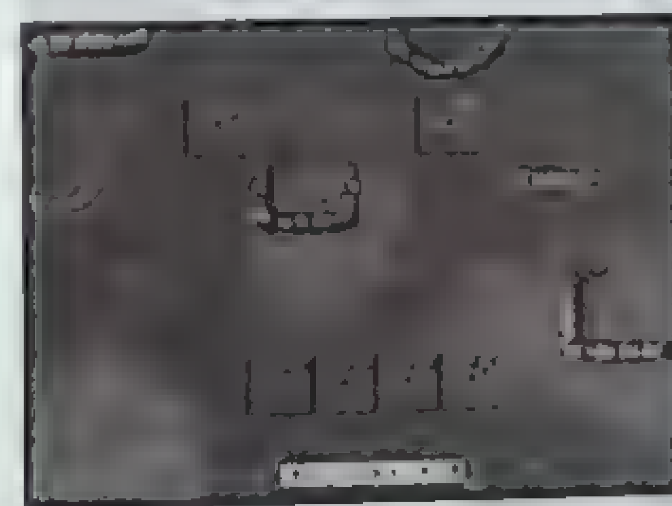
当把 5 个 level 都制作完毕后，我们便可进入“Level Editor”去调用 games factory 的素材库，进行游戏画面的编排了（搭场景）

首先我们要进入“Level Editor”的工作界面，只需把鼠标移到层次编号 1 上点击一下，屏幕画面就会改变到“Level Editor”的工作界面，如图 2 所示。这时可以看到除用于操作的主要工作区与故事板编辑不同外，还有两个需要注意的地方：一是层次物体库条框里的词组“Level objects”被加黑了，另一个则是原来在故事板编辑器中代表“建立新层次”的图标现改变为“建立新物体”（Create new object）。因为我们要调用 games factory 所提供的素材库，所以必须把 games factory 的光盘放在光驱中。用鼠标点击素材库标识栏长条边上的黑色向下三角标记会出现一个下拉菜单，如图 3 所示。用菜单右边的滑动条上下滑动，可以看到 games factory 为我们准备的所有素材目录


（图 2）

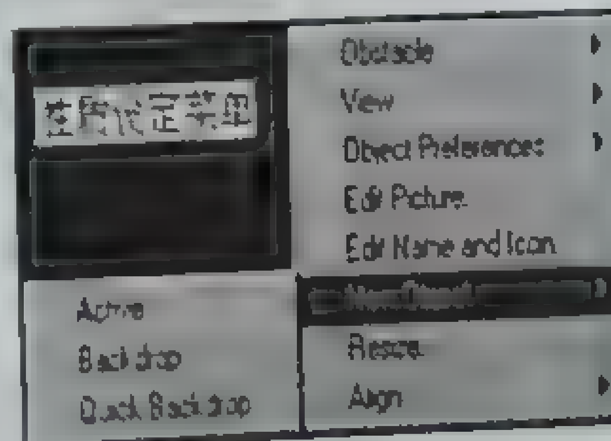
（图 3）

根据我们要制作的游戏，第一步需建立一个基地外围的场景，用鼠标按住菜单右边的滑动块向下拖动，当“Tiles: floor3 pie”的目录出现后，选取该项，这时，屏幕左侧的背景物体展示框中会出现一列可用作背景的图块，当图块数目较多时，可拖动位于屏幕左侧的小滑块（或按住向上向下的三角箭头）来寻找图形，选择合适的图形组成我们要用的场景地形。在背景的组合中，有许多地方是由面积较小的图块拼接而成，在拼接时要注意相邻图块连接的严密与合理性。地形制作完毕后，下一步是做各种建筑物，在素材库的下拉菜单中选择“sand bags”项后，我们可以通过位于屏幕左侧的滑动块来查看和挑选场景中所需的各种沙包工事，通过适当的布置，一个基地外围的场景就初具规模了。接下来我们再添几座建筑物，可在素材库中的“games object1”项中选用，当所有的图块都安排完成后，我们的游戏场景将如图 4 所示。


（图 4）

二、背景图型的分类处理

丰富多彩的游戏背景是吸引玩家的重要因素，为了制作出让人喜爱的游戏，在场景中安排多种类型的背景成份是十分必要的。这些背景成份一分为两类，一类不参与游戏事件的发生，它们的作用主要是构造和点缀画面，丰富和活跃游戏的气氛。另一类则需参与游戏中的事件发生，并作为某种条件而存在，这两类画面需进行不同设定。在 games factory 中，可以方便地分类调用各种成份的素材将其设定为某一类背景。如果是第一类，我们可以直接使用素材库中属性为“backdrop（背景物体）”的图块，而第二类，因为要与游戏中某些事件发生关系，所以必须调用素材库中属性为“Active objects（活动物体）”的图块才行。如果需要的图形只具有“backdrop”属性而没有“Active”属性，我们可以进行类型转换的处理，方法是：双击一个需要转换类型的 backdrop 图块，这时会在该图块边上出现一个如图 5 所示的弹出菜单。把鼠标移到“New object”项后，会进一步出现一个选择菜单，在这里可选择“Active”，这样就复制出一个具有“Active”属性的图块来，原来具有“backdrop”属性的图块（一般代表着游戏中的某一个物品或设施）则可删去，反之亦然。在这个游戏范例中，外围基地的沙包工事应设为“Active”属性的类别，这样，在游戏中就可以随情节需要作出工事被摧毁的场景来。



（图 5）

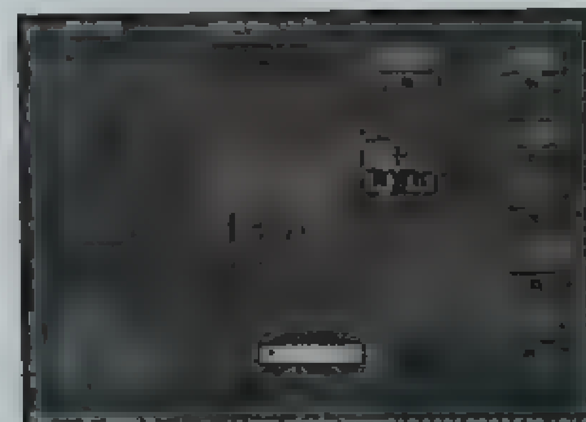
三、背景图形的层次设置

玩过游戏的人都会知道，主角在场景中会随情节及画面的变化经常产生位置上的层次变换。例如：主角有时在一棵树的背后，有时又出现在树的前边，游戏中某个人物有时被主角遮盖，有时又遮住了主角等等，这就是游戏中画面层次的安排问题。在 games factory 中，同类属性的图块可以方便地进行层次设置。方法是：在需进行层次设置的图块上的双击鼠标后，出现一个弹出菜单，把鼠标放到其中的“View”选择项后会弹出下一层菜单，如图 6 所示：它们分别代表着“To front（最前边）、forward one（前进一层）、backdrop one（后退一层）、To back（最后边）”。根据场景和游戏情节的需要可随意选取调用。另外，在层次安排中有两点要特别注意，一是：同类属性的图形可以互为前后层；二是：不同属性的图形中“Active”属性的图块永远处在“backdrop”属性图块的前边。根据第二点，在游戏中如果有什么东西必须放到主角的前边，则该物体需设定为“Active”的属性。

（图 6）

通过以上步骤，我们大体完成了敌人外围基地场景的设计，在这个场景中几幢建筑物是“backdrop”属性但禁止穿越，它们在游戏中的作用将在后边的几讲中进一步说明。

参照上述场景的制作，读者可试着完成第二场景“兵营”的构造过程，其中所需的材料均在光盘的素材库中，最后完成的兵营场景应如图 7 所示。


（图 7）

在下一讲中我们将进行角色的设置制作。

（本栏编辑/CY）



无聊软件精品屋（续）

■文／Monster

音箱里大声放着《Incubation》的原声 CD，喝下一大口雪碧，把音量调大，就这样开始了这个月的"二次创作"

让我们继续去年的话题，还是关于那些"无聊"的软件（编者：本刊曾在 97 年 6 月登载过 Monster 的一篇《无聊软件精品屋》，时隔一年后，再次推出其续篇，以飨读者）不过这次介绍的软件好像比上次少了一点

一、TrueMotion Play

相信大家都知道，世嘉土星最近的动画格式已经从原来的 CinePak 渐渐转换成了回放质量更好的 TrueMotion，其文件中那个＊.AVI 的后缀真是骗了不少玩家。试着播放一下就会发现，Windows 报告说"XXX 驱动程序没有找到"。这样一来使得以前的 CPK2AVI 等软件没有了用武之地，只能望而兴叹。解决的方法？当然是 TrueMotion Play！

我拿到的版本是 1.09/For Windows，来自日本，作者吉田诚。它可以播放新土星光盘中绝大部分以 AVI 为后缀的 TrueMotion 动画（或将其转换成 Windows 可识别的标准 AVI）。用法很简单：在 File 菜单中选"打开"就可以了 TrueMotion Play 的可定制选项很简单，除了控制播放窗口的大小外就剩下转换了。不过对于只想看动画的玩家来说已经足够了。另外需要说明的是：这是个共享软件，不注册会有功能上的限制。

二、Winvdt2

真正了解土星游戏的朋友会知道，SS 的动画格式并不止 CinePak 和 TrueMotion 两种，还包括很多变种（编者：怎么听起来象在讨论"电脑病毒"），这么一来我们好像又无能为力了。好在刚才提过的那位吉田诚考虑到了这一点，又编写了一个 Winvdt2。本软件只能运行于 Windows9X 或 WindowsNT 上。除了原来的 AVI 和 CPK 外，还能够多看 4 种格式的动画：VDT、VPK、XVD 和 SVX。Winvdt2 不但在支持的文件格式上增强了很多，控制功能上更是越发强大：可以按玩家需要来设定包括采样率在内的各种参数。可以说具备了所有动画播放软件应该具有的功能（它也可以放普通 AVI，不过这样好像没什么意义）。

三、TM2WAVE

上面的两个软件虽然好但也有缺点：转换＊.WAV 的功能好像差了一点。这时就要靠这个由日本 Hurricane 编写的软件 TM2WAVE 了。它能够将 SS 光盘中 TrueMotion 动画的音频部分转换成 16 位 PCM WAVE 文件。TM2WAVE 是 DOS 软件，命令行极其简单："TM2WAVE 源文件名 目标文件名"就可以了。

四、JB

超级图片浏览器登场！JB 是个 PS 和 SS 两用的图片查看工具。能打开的文件……天哪！怎么这么多?!

"超级图片浏览器"并不是说它什么图片都能够打开。它只能打开 PS 光盘中标准的 TIM 图片和为某些具体游戏专门定制过的 PS、SS 图片。JB 所支持的游戏有：SS 的《VR 战士 2》、《VR 战士 Kids》、《格斗之蛇》、《FIGHTERS MEGAMIX》、《街霸 Zero2》和《诞生 S》……。PS 则有《铁拳》、《美少女梦工厂》和《美少女雀士》等等。只要把游戏光盘放进光驱，再从 JB 的"打开类型"中选择相应的游戏就可以了。此外，JB 还提供了图象格式转换以及一些简单的缩放、翻转效果。

五、PAKRead

国内有一大批《街霸》的拥护者，下面这个软件就是送给各位《街霸》迷的。由 Tim Scott 编写的 PAKRead 可以将 SS 版《Street Fighter ALPHA 2》光盘中所有的 SS＊.PAK 文件解码并显示出来（我没试过《Street Fighter Zero 2》）。

使用方法：

pakread [－s#] 源文件名 [输出文件名]

－s#：分辨率，#：1＝360×240；2＝640×480；3＝1024×768

在显示中，还可以使用如下功能键：

[－]：降低亮度　　[＝]：增加亮度

[S]：使用"输出文件名"中指定的名称来保存图片（＊.PCX 格式）

[Q]：退出

（本栏编辑／Chance）

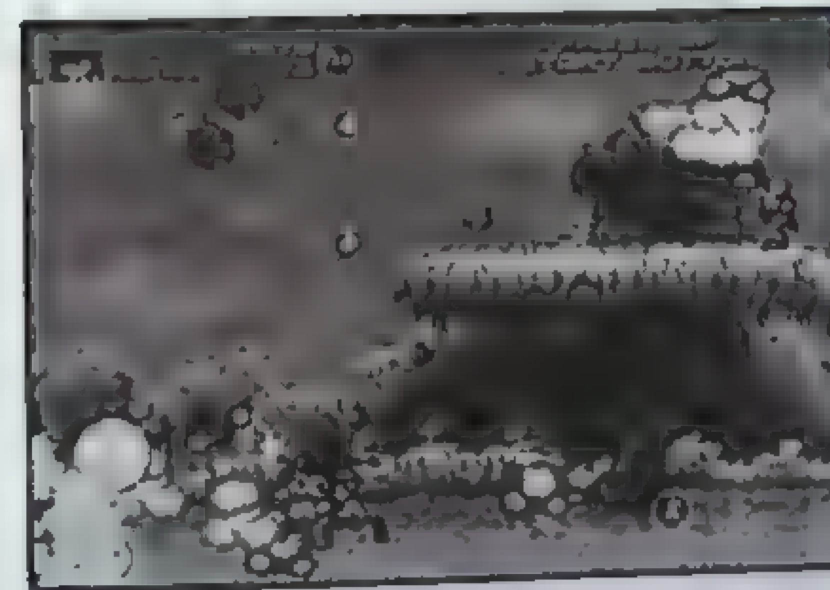
八到十六的进化

■文／Monster

好，今天让我们一起来回顾一下那些几乎快被人们遗忘的模拟器吧。

一、八位机模拟器——初露端倪

前面已经讲了很多关于模拟器的故事，但你知不知道究竟哪种游戏机的模拟器是最早出现的？不知道？呵呵，答案揭晓：是 GameBoy 的 Virtual GameBoy（简称 VGB）！VGB 的"老爸"是 Marat Fayzullin，1995 年推出了第一版。那时在许多人眼里，于 PC 上运行游戏机的节目简直就是天方夜谭，但是这一幻想真的实现了。



VGB 的原理很简单，就是用 C 语言编写一组程序以"骗过"GameBoy 的游戏，让它们以为自己是在真正的 GameBoy 上执行。VGB 的成功化为一种动力，在世界范围内刮起了一阵强劲的模拟器风暴，各种游戏机的模拟器开发小组如雨后春笋般涌现出来。由于程序员水平不同，编写出来的模拟器也是良莠不齐，结果很多模拟器刚刚推出几天就夭折了。本来 VGB 系列是免费发送的，并有多种平台的移植版，但未几作者却突然宣布 VGB 的 Windows 版将变成共享软件（据说是为了防止盗版）。这就意味着玩家要为用 VGB 而掏钱了，很多人因此放弃了 VGB。与此同时，一些功能、效果与 VGB 相仿的免费 GameBoy 模拟器出现了……从此，这位模拟器鼻祖身上的光芒渐渐黯淡了下来，关心它的人越来越少……

虽然目前 GB 模拟器种类很多，象 GB97、No$GB 等等，但是最好用的仍然是 VGB 系列。0.88 final，免费，这是 VGB/for DOS 的最后一个版本；而 VGB/For Win 从 97 年的 1.0 版推出之后，到现在也没有新的版本问世。这个版本支持 Super GameBoy 效果，凡支持这一特性的游戏运行时会以彩色显示，并且有一张很漂亮的背景图！

接下来，是我们熟悉得不能再熟悉的游戏机任天堂。最早的任天堂模拟器现在已经查不到了，在我的印象中，第一个接触的是出自日本程序员安藤信明之手的 PasoFami（也是共享的）。当时的效果简直是差劲极了，但随着时间的慢慢推移，程序员们对 6502 的结构越来越熟悉，新的任天堂模拟器运行起来自然更加逼真。现在最值得推荐的任天堂模拟器只有一个：Nesticle。最新的是今年元旦当天推出的0.43版。它与 Genecyst、Callus 同出于 BloodlustSoftware 公司。这个模拟器的硬件配置要求很低，在 486 上就能达到非常优秀的程度。无论是画面、音乐还是音效……

当一个模拟器达到近乎完美的境界后，作者总要加些有意思的东西进去，在后来的几个版本中，Nesticle 居然为任天堂加入了网络游戏的功能（仅限 Win95 版，因为可以直接调用 Win95 的网络协议）！就是说你可以同身在异地的朋友一起用 Nesticle 联机打任天堂的游戏……（不过听起来好像很没劲）

另外一个不能不提的任天堂模拟器是 FwNES。这款软件来自宝岛台湾，作者是 FanWen Yang，效果虽然还比不上 Nesticle，也已经相当出色了。其优点在于它有一份纯中文的说明文档（当然是 Big5 码的），这个模拟器为很多广受欢迎的任天堂游戏做过（或正在做）优化，像《龙珠》系列，《宇宙巡航机 2》等等，所以是一个相当值得期待的模拟器。

下一个出场的是国内根本未曾流行的一种 8 位游戏机：PC－Engine（以下简称 PCE）。这是由日本 NEC 和 HUDSON 公司共同推出的电视游戏机，最开始以卡带做为游戏载体，后来又增加了 CD－ROM。这是历史上第一款带有 CD－ROM 的电视游戏机。由于有"大容



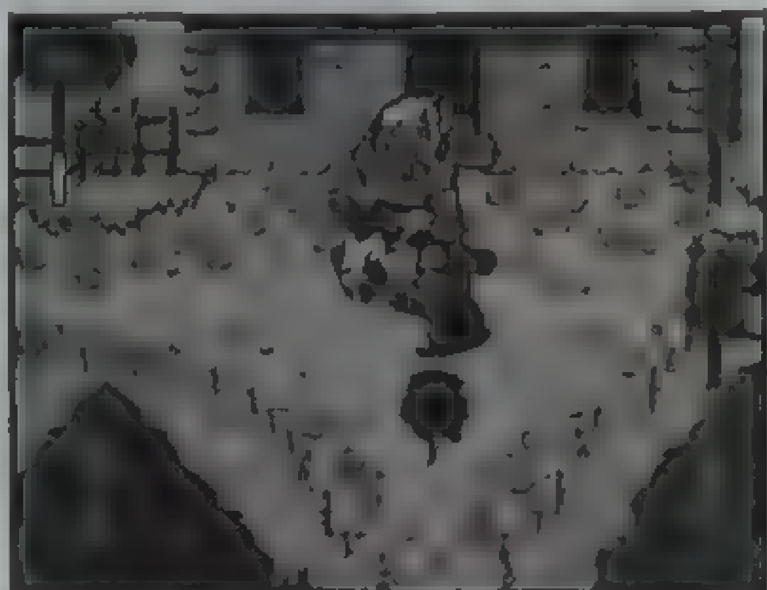


量”作保证，PCE 因此能够制作出相当水准的游戏来，有些游戏的画面效果简直超过了后来的世嘉五代和超级任天堂。但 PCE 主机在国内非常罕见，有些朋友可能连见都没见过。你是否玩过 PCE 光碟版的《恶魔城 X－血之轮回》？当你看到它时，绝不会相信这是一个 8 位游戏机所能表现出来的效果！完美的画面，逼真的音效，由于使用了 CD 音轨，整个游戏的气氛被烘托的十分、十分……啊呀，找不到合适的形容词了！当然，这肯定无法超过 PlayStation 和 SEGASaturn 版《恶魔城——月下狂想曲》，但是别忘了，这可是 93 年的游戏啊！

可是 PCE 的模拟器实在少得可怜，只有 3 个，其中一个还是 Mac 机专用的。最好的 PCE 模拟器是 Magic Engine（还是共享的），已经很长时间没有推出新的版本了，目前的版本是 1997 年 9 月的 0.91。这个模拟器的拟真程度同一台真正的 PCE 无异，并且支持运行 PCE 光碟（需专门的 SystemCard 文件）！你只要将真正的 PCE 光盘放进光驱，然后用“pce －cd”的命令运行 Magic Engine 即可。

剩下一个 PCE 模拟器名叫 VPCE，很不幸，它的完成度还不到 50%，作者是来自德国的 Jens Ch. Restemeier，今年 24 岁，是个蛮有意思的小伙子。我跟他是好朋友，从他那里了解了很多关于模拟器的事情。他对自己的模拟器也是“三天打鱼，两天晒网”，想起来了就弄弄，顾不上就算了，所以他说要推出 VPCE0.4 版已经快半年了，可到现在仍然是 0.3……

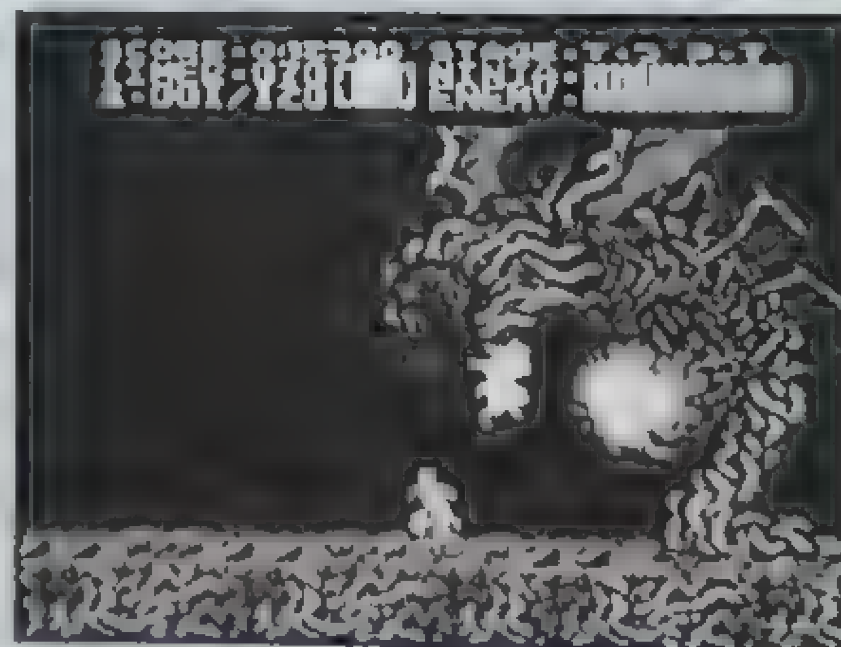
世嘉，轮到世嘉了。关于世嘉五代机（以下简称 MD），相信各位一定比我还清楚，这里我们的重点自然是放在它的模拟器上面。MD 的模拟器也有一堆，太差的没必要讲，省得浪费大家时间，值得介绍的只有两款：Kgen 和 Genecyst。



Kgen0.43b 的作者是 Steve Snake，本刊以前曾有介绍，在此略！看看 Genecyst0.32 [illegible] MD，但 Genecyst 有很多值得 Kgen 学习之处，比如系统初始化的速度很快（不象 Kgen，等了 [illegible] 吓人一大跳），有着比 Kgen 更容易使用的界面，支持多种分辨率。就我个人感觉，Genecyst 的声音效果比 Kgen 要好，因为 Bloodlust Software 对 Z80 的模拟十分成功（顺便说一句，Callus 模拟 Z80 和摩托罗拉 68000 的核心代码就是直接从 Genecyst 中提取的）。但是要提到兼容性就很难说哪个模拟器更好些，因为在一般情况下，Genecyst 不能玩的游戏换到 Kgen 里就能运行，反之亦然。另外套用网友 RYN 的一句话：“很难说兼容性谁更好，以前看过 DAVE'S VIDEO GAME CLASSICS 的比较报告，测试了 790 个游戏，KGEN 0.34 是 696 of 790 games，GENECYST 0.32 则是 673 of 790 games，不相上下。”

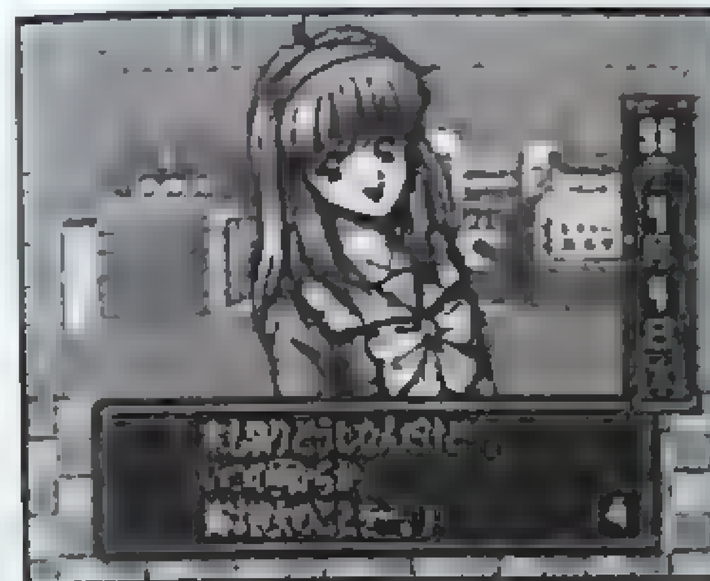
二、十六位机——坎坷不平的“长征”路

模拟超任游戏机的历程是各类模拟器中最痛苦的。其实早在 95 年就有人传说 PC 上有能运行超任软盘的程序，但是当时没有人（包括我在内）相信这种“鬼话”。但很快，日本人安藤信明就推出了 Super Pasofami Win（SPW）。这是个极不成熟的模拟器，但是它拥有令人惊喜的一点：真的能够运行超任游戏——虽然只能玩几个，虽然功能还有很多局限，虽然还没有声音，但这一切都无法掩盖一个事实：模拟超任是完全可能的！



可惜这条道路并非一番风顺——由于 SPW 是共享软件，不注册就会有时间上的限制（只能玩 2 分钟），于是一些爱玩儿游戏的黑客在分析了 SPW 的代码后，成功地破解了它的时间限制。日本人对软件产品的正版意识很浓，当安藤信明发现了这一情况后，马上编写了一个特殊的 SPW1.4 版来报复那些非法使用的人，结果所有运行了 SPW1.4 版的玩家，自己的整个 Windows 目录都被模拟器中所带的病毒删空了！本来热热闹闹的超任模拟器世界马上安静了下来，因为遭到安藤信明报复的不仅仅是那些黑客，绝大多数模拟器爱好者也成了这次“安藤信明事件”的直接受害者。从此，再没有人愿意提起 SPW，也再没有人关心 SPW……

直到有一天，几个欧美的程序员打破了僵局，他们宣布将开发自己的超任模拟器。超任模拟器——这个很久没有听到的名字又重新响了起来。此后，又有数不清的人宣布加入开发它的行列。不管是好是坏，玩家们有的盼了。



不过事情并没有想象中的那么简单，超任的主 CPU 65816 是专门定制的，支持包括透明、缩放等特殊效果。而程序员们所了解的仅仅是传统的 65816 而已。很多超任的效果在模拟器上都无法实现，程序员们纷纷败下阵来，到了 97 年初期，能够叫得出名的超任模拟器只剩下 SNES 和 VSMC 等少数几个了。

也许是任天堂觉得超任的模拟器世界太过平静了，想“调节一下气氛”，于是突然给几个模拟器作者发了 E－mail，要求他们停止任天堂 GameBoy、FamiCom 和 Super FamiCom 模拟器的开发。但程序员们似乎无动于衷，当时一位模拟器的作者曾对我说：“我打赌任天堂从来就不知道什么叫模拟器，只是因为他们不愿意让我们的程序和他们的商标相提并论罢了。”任天堂可从来没遇到过这种情况——自己发话居然没人理会，更何况对方还是一群毫无名气的所谓模拟器程序员！这下可激怒了这位游戏界的巨人，他们学精了，找到了一个完美的借口：模拟器上运行的是盗版的任天堂游戏！于是几个模拟器开发计划相继中止，很多规模较大的 ROM 下载站点都迫于压力关闭了，因为任天堂有着令他们难以抵抗的武器：法律。

任天堂大功告成，马上便拂袖而去，留下一片狼藉。但程序员们并没有灰心，他们还在苦苦的挣扎。到了 97 年中后期，SNES9X 显示出了英雄本色，成为当时最出色的超任模拟器，而且只有它能够支持声音。SNES9X 小组有着极其优秀的程序员，它每一个新版本的推出都是人们关注的焦点。然而这种一支独秀的局面没有维持多久，ZSNES——一个新生的超任模拟器出现了。它的第一个版本就能够发出声音。SNES9X 小组怀疑 ZSNES 的开发者剽窃了他们的声音模拟代码，依据就是在 ZSNES 小组中，有个程序员原来是为 SNES9X 效力的。于是两个小组间展开了激烈的争论，SNES9X 说 ZSNES 剽窃；ZSNES 指责 SNES9X 诬陷好人，双方就这样相持了很长一段时间，一直没有结果，最后 SNES9X 小组在制作完 0.24 版之后突然宣布：SNES9X 从此停止开发；SNES9X 小组也就此解散。

这对模拟器爱好者来说无疑是个天大的“噩耗”，但已经无可挽回，未完的 SNES9X 带着遗憾离开了人们。从那一天起，人们都用另一种眼光来看 ZSNES（你也许会问：为什么不骂它？其实原因是多方面的，迫使 SNES9X 解散的原因并不止这一个，ZSNES 只是导火索而已。而且 ZSNES 上来就支持声音，说明它还是有值得关注的地方的）。果然，ZSNES 不负众望：运行速度快，而且率先支持了半透明效果（这样你在玩《前线任务》的时候就能看清移动范围了）。所以 ZSNES 在短时间内就击败其他对手成为最受欢迎的超任模拟器。

那么 SNES9X 真的消失了吗？没有！2 个月前，几个不愿透露姓名的程序员又重新挑起了 SNES9X 这面大旗！新的 SNES9X 除了支持 ZSNES 的绝大多数功能外，更准备加入对《StarFox》（《星际飞狐》）等游戏的模拟！玩过超任的朋友都知道，这是少数几款在真正的超任磁碟机上都无法运行的游戏之一。因为《StarFox》的卡带中含有特殊的 FX 芯片，使得很多朋友与此游戏无缘，但是 SNES9X 却带有这不可思议的功能（当然，这并不代表新的 SNES9X 就能够完全模拟 FX 芯片）！可是——到 Monster 写这篇稿子的时候，这个“传说中的模拟器”仍然没有推出的迹象，他们搞什么鬼?!

三、NeoGeo——新的曙光

不知各位看烦了没有？如果没有，那我们就接着来看看今天的超级明星：SNK NeoGeo 模拟器！！

NeoGeo 是 SNK 公司于 1990 年在世界范围内推出的一款全新的电视游戏机。这是家用机的一次革命——在家里你就可以玩到同街机一模一样的游戏，因为 NeoGeo 的硬件构成和当时的街机系统是完全相同的，这让人们大开眼界。SNK 认为如此便可轻易占有大部分家用机市场，然而事实并非如此，当时 NeoGeo 主机在美国的售价为 649 美元，这显然不是一般消费者所能承受得起的，再加上每个游戏又要近 200 美元，所以在后来的几年中，NeoGeo 的销量始终处于家用机的最底层。1994 年，SNK 发售了 NeoGeo CD，由于游戏载体变成了 CD－ROM，使



得软件价格大幅度下降，SNK希望借此来改变NeoGeo销售上的颓势。但是为时已晚，在欧美市场上，3DO已经占据了绝大部分份额。

NeoGeo虽说没有能够成功占领市场，但一直在玩家中享有极高的声誉，到现在也是如此。它有着完美的2D图象处理能力，加上SNK程序员的努力开发，使NeoGeo寿生的一直延续不断，直到今天仍有大作推出。

早在1年半以前，就有一位巴西程序员宣称正在开发NeoGeo模拟器，名叫Virtual NG，作者曾公布过几张Screen Shot，画面非常漂亮，但一直是"干打雷不下雨"。然而就在一个毫无征兆的日子，98年4月28日，Johan Kbler悄悄的发布了一个NeoGeo模拟器的"teaser"版，这是个极简单的版本，没有任何说明文档，作者甚至没有给它取名字，直接就叫NeoGeo Emulator(NeoGeo模拟器)。只能支持一个游戏：《越战1975》。模拟器必须运行于Win95的DOS窗口中，不过速度很快，在奔腾166上的效果非常出色。由于是早期版本，还没有声音，也不支持手柄。但是，这绝对是个令人振奋的开端！第二天，Johan又向大家透露了下个模拟器的一些计划：支持手柄、带界面、更快的速度，还要支持所有NeoGeo游戏！！据说推出日期是一周以后，一个令人"无心睡眠"的星期就要开始了。可到了第三天，4月30号，突发事件发生了。有人声称SNK将用法律手段来对付这个模拟器。SNK是受到大家尊敬的游戏公司，没人愿意引火上身。于是NeoGeo模拟器马上就在Internet上找不到了，各大模拟器站点也应作者的要求相继删除了模拟器的下载链接……但整个模拟计划没有停止，作者答应，在事情[illegible]。

这多少有些让人失望。不过还有一个好消息：几个爱[illegible]的美国人发现，只要将NG模拟器的ROM改名后放在《越战1975》的目录中，同样也可以运行！很多游戏用此方法甚至一点毛病没有！这样一来，NG模拟器所支持的游戏增加到了8个左右。但遗憾的是，Monster很喜欢的《龙虎之拳》却只能显示背景，没法正常运行。

好啦，这么多字，各位一定看得眼花了吧？放松一下，下次再见！

编后记：

近来不断有读者以各种方式同编辑部联系，询问有关模拟器的问题，看来广大玩家对此真是情有独钟。本期，我们特约了精通此道的Monster撰写此文，对模拟器做了一次较为系统的回顾。读者朋友对于模拟器及其相关的文章有什么想法、心得或体会欢迎来信交流。另外，为方便玩家沟通，我们在这里公布Monster的E-Mail地址，有条件上网的朋友可以直接同作者联系：Monster@bj.col.com.cn

编后公告板

本期专辑软盘是双片装，编号为9806A和9806B，需要的读者请向捷径电脑公司汇款(10元/张)，并请一定在汇款单附言栏中注明需要的软盘编号。**请注意对于标明为双片装的配套软盘，如果您仅汇来10元而未标明具体编号(A或B)，我们将"默认"您需要其中的软盘A。**北京读者也可以直接到编辑部购买(6元/张)

本期专辑软盘目录：

FCGM9806A

1.《铁甲风暴》升级文件MK.EXE，用它覆盖游戏目录下的同名文件，修正了某些关卡会死机的问题；2. Winvdt-2.exe，一个动画播放软件，将文件拷贝到硬盘，运行它，自解压后执行其中的winvdt2.exe即可

FCGM9806B

1. s2-3Dfx.exe《97警手》(Screamer 2)的3Dfx加速升级文件，将其拷贝到游戏目录下并用它[illegible]。Chance[illegible]，它可以使这款97年[illegible]的赛车游戏[illegible]。

Chance：

这期杂志终于编完了。现在我主持的栏目包括"捷径加油站"、"阶梯教室"、"PC工具箱"、"网络港口"和"硬件兵工厂"。所谓"小隐隐于山林，大隐隐于都市"，相信就在你我的身边，一定"隐"着不少电脑方面的高手，欢迎大家将自己的经验、体会或心爱的软件撰写成文投寄给我。能上网的朋友也可以通过E-Mail投稿。我的信箱是：

Chance@fcgm.com.cn或Chance-mh@163.net

网络港口



让您的Homepage更动人（续）

■文/黄化

在这一次，我将接着上期给朋友们介绍以下内容：IE4.0频道的制做方法，更动人的JAVA效果制作，如何把各种有趣的游戏嵌入您的Web页等。

一、IE4.0频道的制做方法：

通过IE4.0，微软向主页制做人员提供了一套标准的解决方案，来帮助他们向访问者发送信息，"频道"有助于浏览者访问您的主页，在主页发生变化时自动通知访客，让他们能离线浏览信息。很多文章都在介绍频道功能的优点及预定的方法，却很少说制做方法，正因为如此，有频道预定功能的主页比较少。所以，今天就给朋友们介绍频道的制作。

Frontpage98是制做频道的最佳软件，如果您的主页是用它创建的FrontPage Web，就请先进入Frontpage98，并打开相应的FrontPage Web，然后选择Tools，下面会弹出Define Channel选项，单击选项，"频道制做向导"就出来了，下面的工作就是按照您的要求进行定制，频道文件就自动生成了！剩下的工作就是把它发送到主页所在的目录下，最后在Web页(最好是首页)中加入以下代码就完成了。

```
- - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -
<A HREF="javascript: external. addChannel
('|这里加入您频道文件的网址，如http://
www.zz.ha.cn/grwy/huanghua/hh.cdf|');">
<IMG SRC="|频道按纽图形，如：channel.gif|"
WIDTH=|图形宽| HEIGHT=|图形高| ALT=
"Add Active Channel" BORDER=0>  </A>
- - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -
```

您可能会问，要是没有Frontpage98怎么办？还好，频道制作软件并非微软的专利，还可以选用英国ANYWARE公司的Channel Maker，这是一个共享软件，界面一目了然，因此我就不细说了。有兴趣的读者可以去下载这个软件：http://anyware.co.uk。

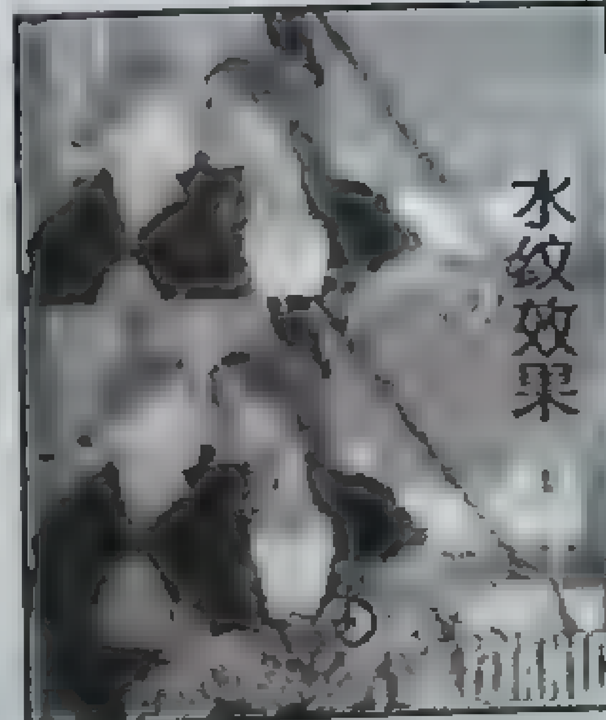
二、JAVA及互动效果制法：

1. 使主页具有更新、通知功能：

如果您想让访问者在主页更新时自动得到通知，而又不能由IE4.0的频道来实现（比如当地IE4.0用户较少时），这里介绍另一种方法，可以达到相似效果。您只要在自己的主页中加入如下一段代码：

```
- - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -
<form  action =http://www.netmind.com/cgi-bin/unc-
gi/url-mind method ="GET">
<input type ="hidden" name ="url" value ="|这里加入
您的网址|">
<p align ="center">
<font color="#800040" size="2"> 如果您希望本页更新
时能收到通知，<br>
请留下您的Email地址：</font> <br>
<input  type ="text"  size="30"  name ="required-e-
mail">
<input type ="submit" value =" 确认 "> </p> </
form>
- - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -
```

只要访问主页的客人在对话框中填入E-Mail地址并按下"确认"键，浏览器会到www.netmind.com服务器去确认，同时也可以在这里设定一些参数，如检查的频率等。以后当www.netmind.com发现你的主页有更新就会自动发E-Mail通知访问者。



2. 水纹效果：

上一次介绍了湖水效果，这次要讲更漂亮的水纹效果，它能在任意一张画上形成变化多端的水纹。代码见下表，但需加入一个AnWater.class文件，图形不要太大，另外，可以改一改代码引号中的数据，可能会有更美的效果出现。



```
<applet code="[illegible]" width="[illegible]"
        height="[illegible]">
<param name = "credits" value = "Applet by Fabio Ciucci
(www.anfiteatro.it [illegible])">
<param name = "regcode" value = "NO">
<param name = "[illegible]" value = "NO">
<param name = "regnewframe" value = "YES">
<param name = "statusmsg" value = "Water applet">
<param name = "res" value = "1">
<param name = "image" value = "[图形文件名]">
<param name = "light" value = "YES">
<param name = "autodesign" value = "YES">
<param name = "density" value = "4">
<param name = "fishnum" value = "0">
<param name = "cross" value = "NO">
<param name = "crossfactor" value = "30">
<param name = "rainsize" value = "0">
<param name = "rainfactor" value = "10">
<param name = "strainsize" value = "0">
<param name = "strainfactor" value = "10">
<param name = "textoffset" value = "132">
<param name = "textspeed" value = "2">
<param name = "textfont" value = "Arial">
<param name = "textbold" value = "NO">
<param name = "textsize" value = "14">
<param name = "textshadow" value = "YES">
<param name = "TextColR" value = "0">
<param name = "TextJumpAmp" value = "10">
<param name = "TextJumpSpd" value = "4">
<param name = "TextSineAmp" value = "0">
<param name = "TextSineSpd" value = "0">
<param name = "TextSineAngle" value = "0">
<param name = "memdelay" value = "1000">
<param name = "priority" value = "3">
```



三、在主页中加入线上游戏:

您曾经想过在主页中加入游戏吗? JAVA APPLET 出现以前，把游戏搬上网络是非常复杂的工作，但现在不同了，您只要往下看，很快就可以学会把各种有趣的游戏加入主页。

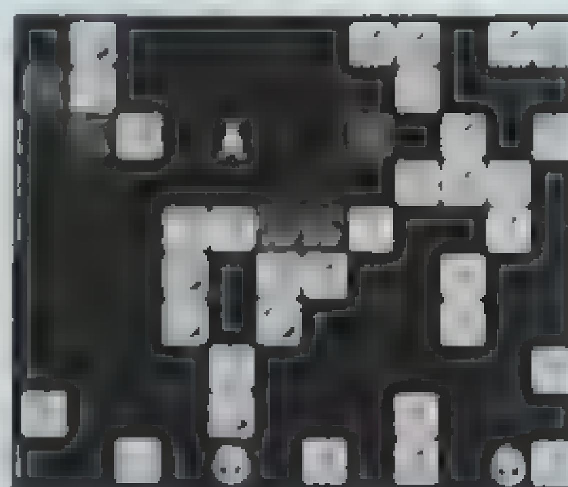
首先，介绍一个[illegible]，在我的网站 (http://www.[illegible] 或 http://www.zg169.net/~[illegible]) 上下载一个名为 RUBIK.class 的文件，把它放[illegible]目录下，在 Web [illegible]中加入[illegible]一句代码，一个[illegible]就做好了:

```
<applet code="rubik.class" width="120" height="120">
```

只要试一试，你就会发现这有多么神奇! 虽然只用了一行代码，但展现在眼前的却是一个精致的真 3D 魔方，移动它，可以把颜色打乱再还原，是一个简单又绝不简单的在线游戏，它不仅可以吸引您，更可以吸引访问者。

下面再介绍两款优秀在线游戏的制作方法:

1. 小企鹅闯关:



这是一个益智类游戏，有点类似任天堂的《炸弹人》，小企鹅要躲开火怪吃金块，吃完就过局，还要干掉火怪，难度逐渐加大，很有趣。您想把这个游戏嵌入主页吗? 只需在 Web 中加入下面代码:

```
<applet code="iceblox.class" width="390" height="350">
```

并把 iceblox.class 文件放在 Web 页目录中即可!

2. WARP 大战:

这是一个强制卷轴的射击类游戏，您既要驾驶飞机躲过或击爆障碍物，又要防止被敌人击中，是个不错的线上游戏，把它嵌入主页也不难，加入下面这句代码:

```
<applet code = "warp.class" width = "320" height = "400">
```

由于这个有声游戏文数较多，且战斗场地完全不同，因此您要在我的网站下载 14 个文件，(总共不到 100K，网[illegible]上有说明) 并放入相关 Web 页的目录下，就大功告成!

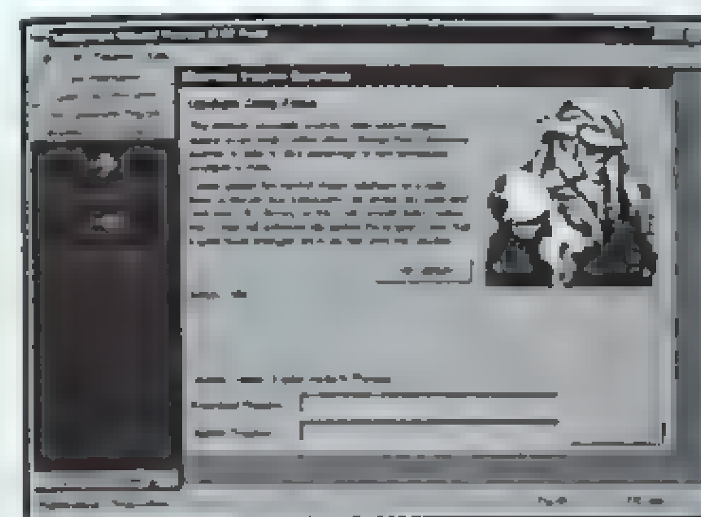


试过了吗? 当你在主页中加入这些游戏时，是否发觉它更动人了? 当设置了频道预定功能后，访问的人数是否明显增加了，如果是的话，我写这篇文章的目的就达到了。在这里祝你好运!

宣传主页的巫师 Submission Wizard

■文/NEWTYPE

在国际互联网络飞速发展的今天，恐怕有不少铁杆玩家都把注意力放到网络上去了吧! 的确，互联网提供了更广阔的空间，使我们能够在游戏幻想之外得到一份对世界更真实的体验。而现在网友间最流行的大概就是自己建立主页，这样可以让许多从没见过面的朋友领略你的风采。但问题跟着来了，如何让别人到你的主页访问呢? 当然有很多宣传的途径，比如加入 WEBRING、互换广告等等。但是最传统、最直接的办法是将自己的主页地址加入各搜索引擎中，但现在大大小小的搜索引擎数百个。如果一一去在线填写注册表的话，实在是既浪费时间又浪费金钱。虽有个别站点免费帮助用户发布主页网址，可只是发布到几个著名站点，哪里比得上我们今天的主角——主页发布巫师"Submission Wizard"。



Submission Wizard(以下简称 SW) 是由 Exploit 公司推出的主页发布软件。笔者手上是 4.02 试用版。在这个版本中，可以一次向因特网的 370 个搜索引擎提交你的主页网址。怎么样，只需要填写一下自己主页的相关信息，然后要作的就是按一下按钮，SW 会自动将你的主页加入到 370 个搜索引擎中，真是太酷了。象我这种又懒又穷的人最喜欢这种东西。是不是有点动心了，下面就介绍一下它的安装和使用。

安装前它是一个 3.7M 的压缩包，安装完毕大约占 8M 硬盘空间。第一次运行时会完成最后的安装过程：询问你使用连接的类型，是代理服务器形式 (Proxy Server)，还是调制解调器或直接连线上网(Modem or Direct)。选择好后，就开始正式运行了。

进入 SW 的主界面，映入眼帘的是当前十分流行的导航条式布局，共有五个选项，每个选项中有各自的详细设定。第一条大选项是站点信息——Site Information。在这里可以创建，编辑你的站点信息，选择或删除已经建立的信息描述。点"Create/Edit Session Information"按钮，右边的辅助窗口会出现站点信息编辑对话框。这里填入你主页的有关内容，无外乎是姓名、E—Mail、主页名称、URL、主页类别、内容描述、关键词、公司名称、地址、邮编、电话和传真等等。不过一定要认真填写，因为有的搜索引擎在提交注册时要求填写必须详细，否则不承认注册。填完后，下面有三个按钮，一个是退出 SW——Leave the Wizard，一个是恢复至最后编辑的步骤——Revert to Last Session，还有一项是保存进程——Save Session Infomation。选择保存进程时，会弹出一个对话框，询问是否立刻进行发布工作，如果是，就点击"现在发送"——Submit Now。

按下发布按钮，程序自动切换到导航条的第二大项：发送站点信息——Submit Site Infomation。这里分为自动站点发布(Automatic Site Posting)和定制站点发布(Custom Site Posting)。前者需要在第一个对话框内选择想要发布的内容，在第二个对话框内选择将要发送的搜索引擎，在选择搜索引擎时可以根据字母顺序检索，也可以通过过滤器挑选，共有 370 个预设的搜索引擎，从著名的 HOTBOT、LYCOS 和 EXCITE 到我从来没听说过的一些专业搜索引擎，真是数不胜数。当决定发布到哪些个搜索引擎后 (干脆选 ALL 得了，最方便)，按下"开始自动进程"(Start Auto Session Run) 按钮，这时出现一个白胡子老巫师，手拿水晶球开始为你的主页施展宣传法术，一一传到各个搜索引擎去。而"定制站点发布"提供给用户一个更完善、详细的搜索引擎列表，并在发布过程中需要用户来定制一些特殊信息，可惜这是只有注册后才会生效的功能。

当我们发布完主页信息后，SW 会自动开始第三大选项：站点发布报表——Site Submission Reports 来生成一个报表，将信息发布情况统计后列出来，报告有多少个搜索引擎成功地接收了你的主页信息，有多少搜索引擎连接失败等等，可以将其保存成文件，也可直接打印以便对站点信息发布情况进行分析。

SW 的第四大选项是维护与注册——Maintenance/Register，在这里可以选择更新搜索引擎数据文件 (Update Engine Data Files)来让程序自动从 EXPLOIT 的站点下载最新的搜索引擎数据文件。选择 Register 来注册 SW。

第五大项是定制及用户设置 (Custom/User Settings)。在这一项中可以对程序运行时的声音 (Sounds) 进行设置，设定导航条 (SpeedBar) 的显示外观，指定因特网连接时的代理服务器(Internet)以及其他的杂项(Miscellaneous)等。

怎么样，SW 使用起来很简单吧，它最大优点在于只需要填写一次站点信息，剩下的事情就由它完成了，真是一劳永逸。而它的缺点同样十分明显，就是不能发布到中文搜索引擎。不管怎么说，SW 为广大网友提供了一个简单而又高效的宣传办法，我建议每个拥有主页想表现自我风采的朋友都来使用它。

(本栏编辑/Chance)



'98电脑新硬件大展播(一)

——CPU篇

■文/飞翔鸟 谈毅

现如今,几乎没有一个人不感叹电脑技术的发展实在是太快了。无论是软件还是硬件,都在以前所未有的速度前进着。我们在今天驻足回眸看看昨天,不禁要嘲笑那些昔日还引以为自豪的电脑。同样,也没有人敢说明天的电脑究竟会是什么样,更快?更小?更……

笔者在这里也不敢夜郎自大,处在今天这样的电脑时代,与潮流保持同步是最最困难的事情。但我力争介绍一下本年度出现的和将要出现的电脑新硬件产品、技术等等,以飨读者。也希望大家能够满意。好了,闲话少说,让我们步入正题.

现在,电脑市场上最"混乱"的硬件设备也许要算CPU了。AMD和Intel正打的不亦乐乎,争相推出新型产品,Cyrix也不示弱,以低价来感动"上帝"。那么用户应该如何面对这个错综复杂的CPU市场呢……

Socket 7还有戏么?

很明显,现在的CPU市场分为两大阵营,Socket 7和Slot 1。我想大多数的读者应该想的是一个问题,就是传统的Socket 7结构还有戏么?相信看了下边的文字,你会有个全新的答案。

也许有人比我们这些普通用户还想知道这个问题的答案,那就是Intel公司。它的Pentium Ⅱ CPU早就抛弃了Socket 7市场,并通过一系列实际行动来宣告Socket 7的末日。可市场并没有按照Intel的愿望发展。在没有Intel CPU的日子里,Socket 7的市场情况仍然很好。

现在的Socket 7市场,从"经典"的Pentium、Pentium MMX到AMD K6和Cyrix MX,这些不同的"芯"都在自强不息的搏动着。除去Intel即将停产的Pentium不说,Cyrix MX就是一款相当不错的CPU。它在商业用途的运算测试中,速度是目前所有CPU里最快的(因为它的整数运算很快),同时价格也非常有吸引力——不到相同主频Pentium的1/2。现在一块Cyrix MX200的市场价格才400余元!如果你只是想用电脑做一般商业运算,它将是最超值的。但是它的浮点性能比较差,甚至是不堪一击。如果用它来绘图或是玩儿3D游戏那就大错特错了。AMD K6在这方面恰好位于Intel和Cyrix之间。众所周知,Intel的浮点性能是最出色的,这在486时代就早有公论。而AMD的K6在商业运算中不如Cyrix MX好,在浮点运算中不如Pentium,但它提供了二者组合的最佳方案——至于如何选择,就要看你用它做什么了。

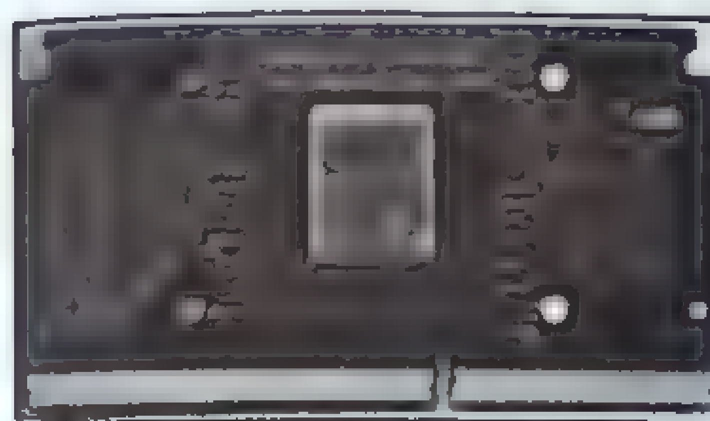
下面我要详细介绍的可是Socket 7世界里的"重量级人物",不要说这个家伙的性能同Pentium或Pentium MMX相比如何如何,就连Pentium Ⅱ的"Deschutes"(100倍外频的PⅡ,后文有细述)它都敢将其拉下马来。这就是AMD的新宠K6 3D!在大家看到本期杂志时,AMD公司应该刚刚宣布这款K6家族的新成员。现在就去电子市场好好找找,没准它已经风光上市了呢!

说K6 3D是其家族的新成员,其实有些低估了它。可以说无论从开发进程还是制造工艺上它都远非以往的AMD系列产品能比,实际上是全新的CPU。也许是为了同K6保持延续性,才叫了K6 3D吧。这块CPU采用了最新的硅晶体制造技术(学名叫CS44E IC),将硅晶体精度提高到了0.25微米,硬是将原来K6芯片晶体面积(Die size)的168平方毫米降到了现在的68平方毫米,同时晶体数量也增加了50万个,达到930万,其余结构基本同K6相同,L1 CACHE仍是64KB,但面积也比以前小了,仅有原来的1/2大。此外它的工作电压也从2.9/3.2伏降到了2.2伏,据推测,它的耗电量有可能还不到10瓦(省电,好超频)!

也许读者要问,那K6 3D中的"3D"究竟是怎么一回事呢?这就要从头说起了……

首先我们得来看看3D图形加速的技术。

目前,随着新一代CPU运算速度的提升,以及许多新款显示芯片纷纷内建了3D图形加速功能,毫无疑问,3D图形加速已成为98年的热门话题。可什么是3D图形运算真正的核心呢,不要想当然的以为是3D加速卡,这还在争论之中。你看,Intel与显示卡厂商就有着截然不同的看法.



显示芯片的厂商认为,既然是3D图形加速,处理和加速的重任理应落在显示卡或加速卡的身上,CPU只需要负责数据的传送和初步加工即可。而Intel则强调:"通过新一代CPU全新的结构(Slot 1?)以及内建MMX指令集的支持,足以提供强有力的多媒体2D/3D执行环境,完成所谓的Visual Computing(视觉运算)。"

照Intel的观点看,只要CPU足够快,支持的多媒体指令足够全,显示卡厂商不用花太多的心思去设计芯片,甚至不用去作RAM(材质缓冲内存)。AGP总线结构就是定义了一个3D加速芯片存取DRAM的高速通道。但是所有的3D重任都由CPU去完成,那要多少MHz的CPU才可以啊?!

尽管Intel宣布了MMX指令集能够加速多媒体的运算,尤其是视频处理方面,不过直到MMX一代为止,这还仅限于2D方面,3D的许多图形函数库的运作是不能靠这区区57组指令集就能实现的,而且它还需要浮点运算指令的配合,更要花上数千行的程序执行码才能尽其职能。事实上应用MMX加速的效应虽然也有,但极为有限,偏偏MMX的规划又跟浮点运算的区域重叠,造成了MMX与FPU指令过于频繁的切换,反而把前者加速后节省下来的时间给抵消掉了!

AMD在K6获得MMX指令集支持后,就意识到了这个问题的弊端。于是在K6获得成功之后,就提出了自己的AMD 3D技术结构。

一个3D影像实体的产生,依先后次序分为四个阶段:

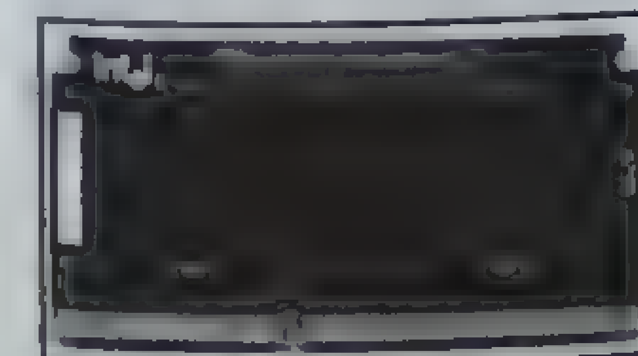
第一,是应用软件或游戏软件提供3D环境的素材(类似于传送基本数据),此部分着重浮点运算;

第二,是通过空间几何学,画出物品的框架与轮廓,此时仍然要靠浮点运算;

第三,进行视野修正(三角形修正法),依视角作形体的修正;

第四,最后再进行实体着色,画出真正的3D物件实体。

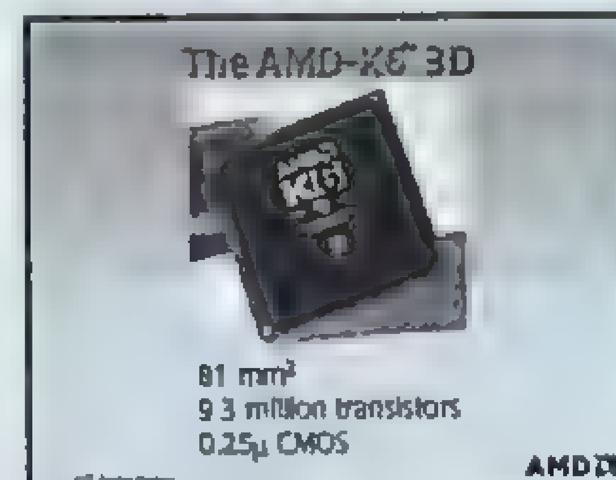
AMD的3D技术,就是针对前三个阶段做加强支持,事实上这也是比较依赖CPU的部分;至于第四阶段因为要涉及到具体的着色、合成等运算,AMD就将其就完全交给3D加速卡去负责,因为各个显卡厂商都有自己影像合成、着色方面的的独门秘诀,AMD想挤进去还做不到呢!这也比较合理一些,业有所长,术有专攻嘛。



怎么样,看了AMD的3D技术有何想法?别着急,K6 3D从880万颗晶体加到了930万颗,可是多了不少新功能啊。

1. 增加Superscalar MMX Unit,现在K6 3D可以在一个时钟周期内完成解码/执行两条MMX指令。而且不受指令配对的限制(P55C/Pentium Ⅱ中有个限制:不能在同时钟周期内执行两个MMX乘法指令)。

2. 增加24组专门为3D图形加速的新指令(AMD 3D指令集),它可以一次执行多个浮点运算。针对这些指令,还可以加快声音合成的执行速度,当然所有这一切要配合3D加速卡才行。而且它不会再象MMX那样使用重复的浮点运算区域,造成指令的重叠。



3. 100MHz的外部总线频率,它可以大幅度提高CPU与L2 CACHE和DRAM之间的数据交换速度,进而提升整个系统的性能。

上述这些特点中最引人注目的除了那24组3D加速指令外,就要数这100MHz的系统总线了。它与Pentium的100MHz总线频率可不一样,能大幅度的提高基于Socket7结构的系统性能。至于原因,等后面谈到100MHz的Pentium Ⅱ时再详细说明。

此外,AMD的3D技术已经得到了一部分游戏厂商的支持,并根据其指令集专门优化了一些游戏。相信这些游戏在AMD 3D芯片的大力支持下表现一定会令人信服。而且微软也将把对AMD 3D的支持加到DirectX 6中。AMD还将此技术授权给Cyrix和IDT等CPU厂商,以对抗Intel未来的MMX2的CPU(Pentium Ⅱ Katmai)。

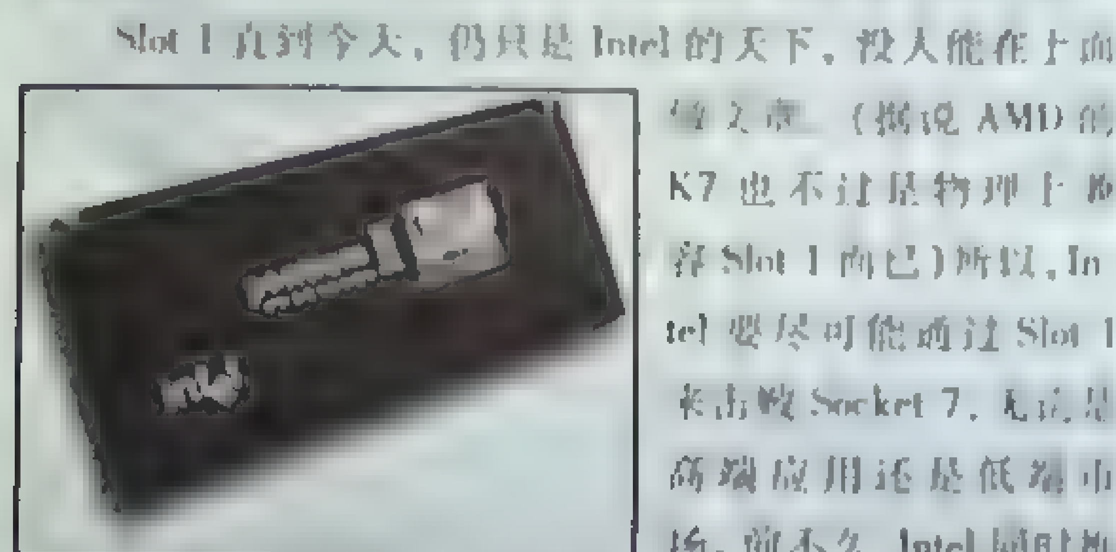
最后再告诉大家一条最新消息,K6+3D芯片会在98年中发布,性能更加出众。它将晶体数量提升到了2130万个!CPU内建256K的类似Pentium Ⅱ的L2 CACHE,又同时支持L2/L3 CACHE。而且第一次在Socket 7系统中将CPU核心频率提高到了400MHz!

通过以上这些介绍,AMD的K6 CPU可以说第一次无论在商业还是游戏领域都达到甚至超过了Intel处理器的性能。同时出于AMD的一贯策略,价格也肯定不会比Pentium Ⅱ高。也许唯一令我们担心的倒是AMD的老毛病——出货量不足,新装机的朋友还不快去抢一颗回来?

Slot 1 福兮,祸兮?

看了上面的文字，相信大家对 Socket 7 有些du了吧。那好，再让我们转过头来仔细看看 Intel 的 Slot 1 吧。

Slot 1 直到今天，仍只是 Intel 的天下，没人能在上面



分之羹。（据说 AMD 的 K7 也不过是物理上标存 Slot 1 而已）所以，Intel 要尽可能通过 Slot 1 来击败 Socket 7，无论是高端应用还是低端市场。前不久，Intel 同时推出了基于 Slot 1 的两款新产品，一是基于高端的 100MHzPentium ⅡCPU 以及与之相应的 440BX 芯片组，一是基于低端的 Pentium Ⅱ "Celeron"（赛扬）及同它配合的 440EX 芯片组。Intel 的意图再明显不过，高端上继续保持领先，低端上彻底打败 Socket 7 从而占领市场。那我们就来看看，Intel 究竟能否达到它所预期的目的呢?

我们注意到，Intel 的新款 Pentium ⅡCPU(代号为 "Deschutes") 同以往最大的区别就在于它的 100MHz 系统总线频率，这也是 BX 同 LX 芯片组的最大区别。而 AMD 的 K6 3D 也宣布了支持 100MHz 系统总线。一个是 Slot 1，一个是 Socket 7，二者有什么根本区别呢? 说起来，要从 Intel 的 Pentium Ⅱ讲起……

大家还记得 Pentium Ⅱ的一个明显特点么，就是它的双独立总线（D. I. B）结构，其中一个是专门供其卡盒内部集成的 L2 CACHE 跑的，又称"背侧总线"；一个是系统总线，又称"前侧总线"。背侧总线由于在 CPU 内部跑(基本是这样)，因而可以不受系统总线的限制，是按 CPU 核心频率的一半来运行。比如 Pentium Ⅱ 266 的背侧总线就是 133MHz，L2 CACHE 就是按这个跑，比以往的快了近一倍。这也是 Pentium Ⅱ的性能同 Socket 7 CPU 相比有较大程度提高的原因之一。不过前侧总线还是跟以往的 Socket 7 一致，保持在 66MHz。这回 Intel 大提速，将它的前侧总线提高到了 100MHz，而背侧仍是按 CPU 核心频率的一半（甚至是 1/3）在跑，这相当于 L2 CACHE 频率实际上没有变! 整个总线的提高也仅做到了系统总线上内存存取的加快，而这带来的系统性能提高是很少的。在测试中发现 "Deschutes" Pentium Ⅱ 300 在按 66MHz×4.5 跳线时跟按 100MHz×3 跳线时速度相差很小，基本上没有差别! 不过它的 100MHz 外频也有好处，就是 CPU 的核心频率可以跳的更高，一些 BX 的主板甚至提供了 133 外频和 8 倍内频!!!

Socket 7 同 Slot 1 就完全不同了，它没有所谓的双独立总线。它的 L2 CACHE 仍然在系统总线上，系统总线的提升是直接[illegible] 66 提高到 100MHz，[illegible] L2 CACHE [illegible] 50%[illegible]。现时的 Socket 7 [illegible] AGP [illegible] Pentium Ⅱ[illegible]，Slot 1 [illegible]没有什么[illegible]了

[illegible]到 100MHz 时，它的 PCI [illegible] 1/3 来跑，还是 33MHz。这无论在 Socket 7 还是 Slot 1 都是一样的

再让我们来看看 Intel 的低端产品—— Pentium Ⅱ Celeron。Intel 不满足于它仅在高端上的领先地位，于是将 Pentium Ⅱ变通了一下，把上面最值钱的 L2 CACHE 移去—0 CACHE! 从而大幅度降低了成本，以此来冲击 Socket 7 市场。首先得知道，Pentium Ⅱ最大的特点就是它的 L2 CACHE，一旦把它去了，整数运算速度将会变的令人难以接受。一块 Pentium Ⅱ 266"Celeron"的商业运算性能充其量只相当于 MMX 233(也许还不到)，更不用说 K6 了(一般来说普通 K6 比同频率的 Pentium MMX 的整数运算快 10-20%)。不过它也有优点—结构是 Pentium Ⅱ "Deschutes" 的，因此浮点性能非常出众，绝对超过了 Pentium MMX 233（是以前基于 Socket 7 中浮点最好的 CPU）。因此这款 CPU 非常适合玩游戏。另外它的价格也很合适，虽然是 Slot 1 的 CPU，但包括 440EX 芯片的主板在内整个系统非常便宜，甚至比 Socket 7 还低（这也是 Intel 的目的）。说到这里，就不得不提 440EX 了，它是 LX 芯片组的简化版，只支持 3 个 PCI 槽，不过也支持 100MHz 的总线频率(我们可以将 Celeron 按 100MHz 外频使用)



看来这款 CPU 的市场可能要更好一些，毕竟价格在那摆着，而且还挂着 Pentium Ⅱ的牌子，不得不佩服 Intel 的手段。不过客观的说，Intel 做的很好，它为那些专门玩 3D 游戏的发烧友们准备了最好的 CPU，价格便宜，浮点超群。如果你是我们《家用电脑与游戏机》的铁杆读者，那它最适合你了。怎么样，想升级了吧?

由于版面所限，本来要写的主板、显卡、声卡就不得不移到以后了。算了，反正你也是我们铁杆的读者，下期想着看哦! (忘记写 440EX 主板和 Celeron 的价格了，440EX 主板大概在 700 元左右，Celeron 也有可能在 900 元以下)

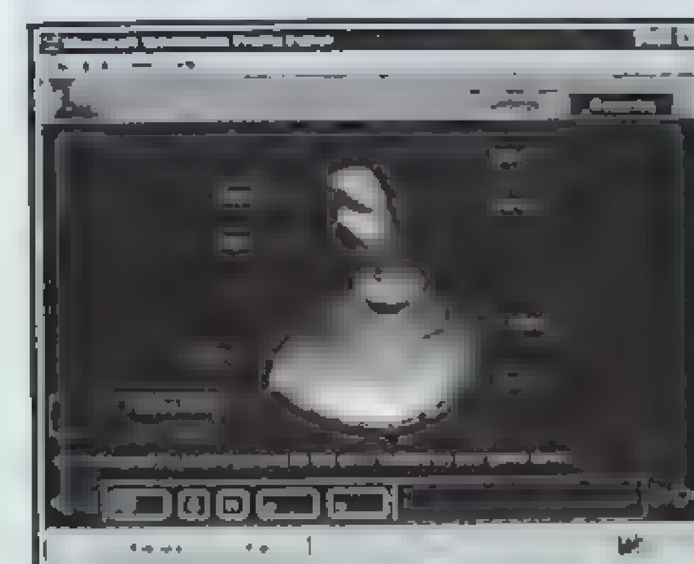
作者 E-mail: birds@nease.net
主页 http://www.nease.net/~birds



游戏手柄名器赏鉴(一)

■文/严 蓬

子曰:"工欲善其事，必先利其器。"这话换成现代的语言大概就是"要想游戏玩儿得舒服，就得有套好的装备"（如果孔子也爱玩游戏的话）。但是，说到玩游戏的装备，大部分玩家脑海中浮现出来的，一定是 3D 加速卡、PⅡ甚至大屏幕彩显等"高、精、尖武器"。在对此高投入的同时，却忽略了一些同样能提升游戏性的精巧装备



比如说——手柄!

如果你是一位狂热的赛车和飞行模拟游戏的爱好者（PC 兔子：那就是我，那就是我!），那么，你可以忽略本文。因为你需要的是一支专业级的 JOYSTICK(摇杆)；如果你是一位 CRAZY KEYSTROKER(敲键狂人?这是我瞎造的词，可别学。)，并且对百十块钱的键盘不具有任何"键"道主义的关爱与同情，那么你也可以不看此文，继续对键盘的残酷统治。其余的玩家们，跟我来!

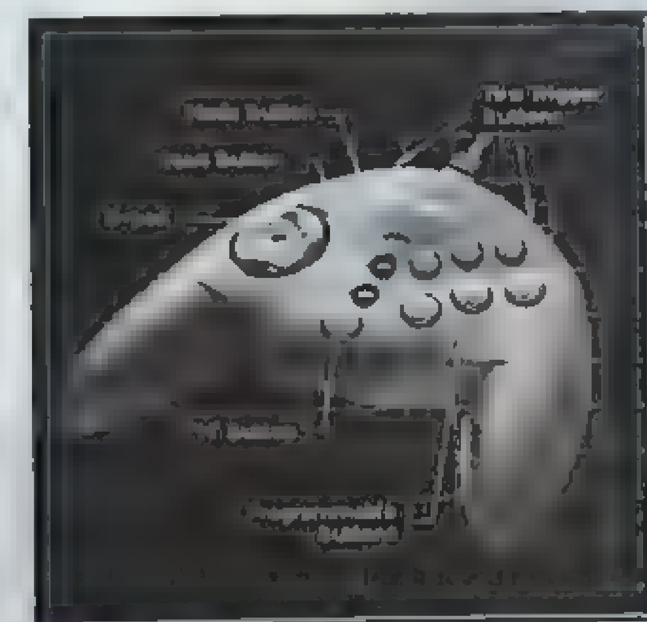
既然是"名器"赏鉴，那么所展示的就不是那种为一般大众准备的"大路货"。因为那些东西无法满足我们对功能、手感等方面的要求。动作格斗游戏迷；希望象玩游戏机一般去玩儿 RPG、SLG 的玩家；梦想在《NBA》或《FIFA》中展现高超球技的 SPORT GAME FANS；那些对游戏抱持完美主义精神的、有钱的玩家们；本文将介绍四款手柄名器给你们! 愿诸位能借助于此为自己的游戏生涯打出一记漂亮的"PERFECT"!



一、后起之秀，超越时空的黑色战机
——微软的 SideWinder

微软，说是微"软"，实际却是"软、硬"兼施。比尔·盖茨真有点要"千秋万载，一统江湖"的架势。它的有些东西还真是硬气得很——这里不包括我素怀偏见的 IE 和问题百出的 Win98Beta 版。

就说它在 96 年推出的 SideWinder(响尾蛇) Game Pad 吧，黑色的太空战机般外形，颇具超现实的美感，极为惹眼。两翼圆柱型的柄握持起来十分舒适，手感显得牢固而充实。在左边八个方向键中，上、下、左、右微微凸起，而斜上、斜下则略凹，使格斗出招时的错误率大大降低；右侧如普通六键手柄一样分布着 A、B、C、X、Y、Z 六个键，加上手柄中部的 START 按钮、M(MACRO) 键和前下方的两个扳机式按键，十个键位足以让你轻松应付各类游戏（除了那种连键盘都觉得不够的飞行模拟游戏）。你会感觉到，其设计非常符合人体工程学。绝对的名家名器!

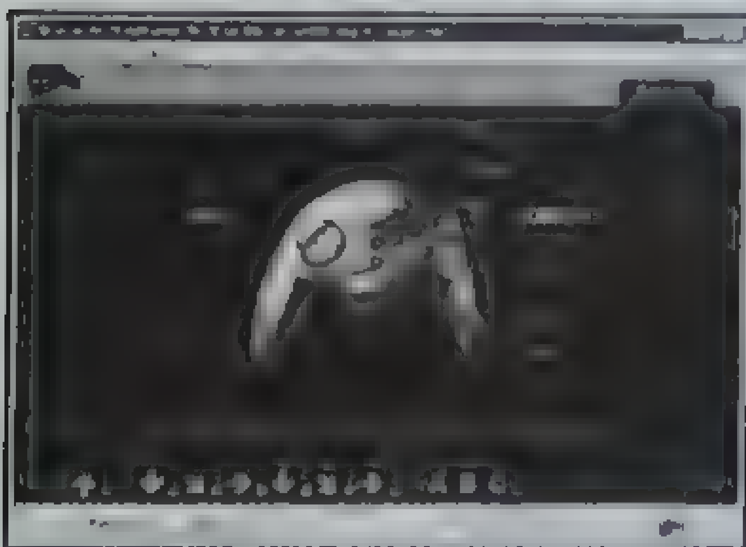


SideWinder 接的是声卡十五针的游戏口，最多可允许四支串联，兼容性非常好（废话，微软出的东西，能和自己闹别扭吗?）噢，我是说，很多游戏都为支持它而作了特别设定。象 SEGA 的《电脑战机》只支持两种手柄：SEGA



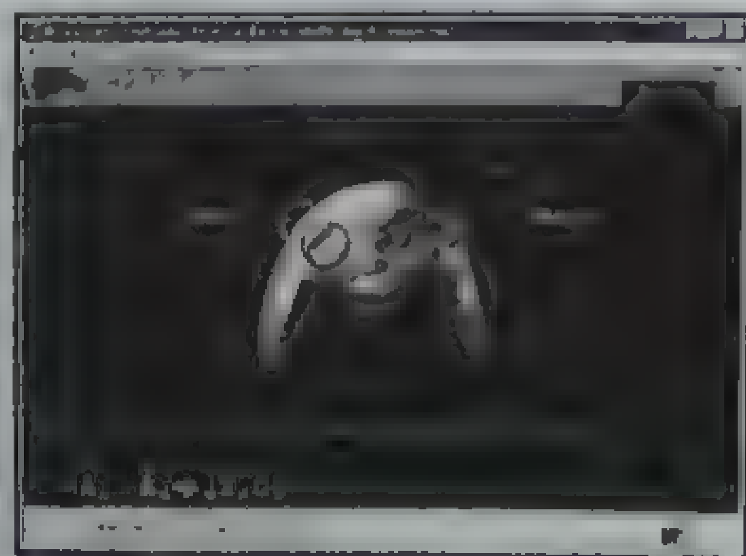


Game Pad 和 SideWinder，而在《生化危机》、《街霸 ZERO》等 戏游戏中，更是用 SideWinder 的图形设定界面告诉玩家，它正是游戏的最佳拍档！这么说吧，凡是 Win95 下的游戏，SideWinder 全能轻松搞定——除非游戏本身只支持鼠标！ 很多游戏还为了使它"键"尽其用而作了专门安排，而绝大部分在 Win95 的 DOS 窗口下运行的游戏也没问题，但对只能在纯 DOS 下玩的东西，SideWinder 就只好望而兴叹了（这也许是微软抛弃 DOS 阴谋的又一个明证）



为什么 SideWinder 如此炙手可热？除去上面提到的优点，另一个很重要的原因：它是一只数字式手柄，具有强大的"宏"（台湾叫做"巨集"）定义按键功能。上面所提到的 M 键便是发挥这一功能的机关。当安装完 SideWinder 的驱动后，在桌面右下角的 systray 中便有了它的身影。对于 2.0 版以前的驱动而言，需要打开设置界面，和要玩的游戏建立关联，然后便可以把复杂的"大招"录在一个键上！但前提是输入的出招指令要完全正确。本来我买 SideWinder，很大程度上便是冲着此功能去的，但实际一用才发现，这玩意儿有点华而不实——你必须经过多次尝试才能成功。而且，对于需要蓄力的招数更为困难，甚至可以说是一种折磨！

但——前几天上微软的主页看了看，发现了 2.0 版的驱动（其实去年就有了）。把这个 4M 的庞然大物 DOWN 下来一用，才真正感受到了 SideWinder 的威力，当时乐得我是……（此



[illegible]新版的驱动对宏键设定也采取了数字式控制！它可以用 1～9999 之间的数值来表示按键时间的长短以及两次按键的间隔，还可以对按键进行拷贝、粘贴和移动。所以，什么《真侍魂》中霸王丸的"天霸风神斩"，《街霸 Zero2》中豪鬼的瞬狱杀……全都不在话下！广大的，不是什么高手、高高手的，但又非常希望能在《街霸》中打出那个小天天来（阿弥陀佛，那位叫小天天的老兄，It' s a joke）的格斗游戏迷们，SideWinder 是你们的新希望所在。

在微软的主页上，还看到了一条令人激动、不安的消息——今年九月底微软将推出一款新的 Game Pad：SideWinder FreeStyle Pro！看看它那 Cool 极了的外形，我就觉得要准备钱了。这款手柄将把赛车和飞行模拟游戏迷们统一到 SideWinder（其实是微软）的大旗之下，因为那上面居然有"节流阀"。更"可怕"的是手柄中内含一个运动感应器，当这个功能打开时，前后摆动手柄，飞机（我们先假定在玩飞行游戏）便会随之俯冲或爬升；左右摆动时，飞机或赛车也会作出相应动作！天！微软竟在手柄上作出了方向盘的感觉，真不知他们是怎么实现的（也许手柄中有一套陀螺系统）。我目前唯一担心的，就是它在国内的上市时间和——售价！

PS：1. 广而告知：下次将为您介绍另外三款优秀的手柄：台湾 Rockfire 出品的 QF－307iq"太空游侠"；Creative 出品的 Blaster GamePad Cobra 和 InterAct 出品的 SV237

2. 本文纯属个人观点，未得到任何厂商的赞助（遗憾呐）。所介绍的手柄本人均曾实际使用，可确保感受的真实可信。

（本栏编辑／Chance）

三 维 地 图 册

■文／G&G 工作室 赵 哲



在许多人的印象中，地图册不过是中学地理课上，伴随课本使用的小画册而已：它是由一幅幅二维平面图组成的，因此无法给我们立体、直观的展示，同时所涵盖的内容也很有限，因此，地理老师摆在讲台上的地球仪与挂在黑板上的大地图便成为它必不可少的补充。尽管如此，仍令学生们感到枯燥、乏味。每一个人都期盼着能够身临其境地去探索地球的奥秘：飞越菲律宾群岛上空，感受皮纳图博火山爆发时的壮观场面；从喜马拉雅山脉的顶端到达太平洋里的海沟。随着电脑多媒体技术的发展，声音、图片、图像等多种技术手段完美结合并共同展现，这匪夷所思的"环球旅行"已不再是梦想。



为了使大家能够用多媒体方式考察地球，了解世界，上海金仕达多媒体有限公司制作并推出了《三维地图册》光盘。它的核心是从不同视角表现地球的三个主球：环境、地形、行政。环境球是通过上千幅卫星照片来模拟宇宙间无云条件下的一个虚拟地球，主要研究地球的环境和人类活动对它的影响；地形球展示的是地球地质地貌的图景，通过球上显示的这些现象可以沟通到相关的信息，如生物群落和缓速镜头，以及自然界中的其他一些循环和变化过程；行政球显示了地球上的各个国家和它们的边界，使用行政球可以了解各国地理、人口、主要城市、经济等情况。进入《三维地图册》的主屏幕，打开屏幕上菜单栏中的"内容"菜单并选择"环境"、"地形"或"行政"，当前被选中的主球便显示在菜单栏下方的地球仪显示窗中。点击主球的任何地域就可以了解到该区域所属的国家情况，当你把光标移到地球仪显示窗口的边缘，光标的形状会变成一个有标识方向的箭头，点击一下，地球仪就会根据你的要求转动。



菜单栏的"内容"菜单中，除了上述三个主球之外，还提供了 6 个选项：其它、三维飞行、生物群落区、城市、解说、缓速镜头。"其它"项中共包含九个地球物理特性的交互式展示："大气圈"显示每天的云图和天气变化情况，包括了从一月到七月间六个月的演变，"生物圈"显示了一年十二个月中物种的变化情况；"大陆漂移"显示了六亿年来大陆的运动情况，你可以看看在一定时期里都有哪些大陆是连在一起的，并观察地球上各个山脉的形成；"地壳"显示了地表的两个主要组成部分：海洋和陆地，对大陆架（陆地的延伸）也做了显示，图中使用了不同颜色来帮助辨认它们，以及标识出稳定和活跃等不同形式，"夜间的地球"显示了从太空中所能看到的地球夜景，各大城市中辐射出的灯光，南美雨林大火的火光和日本海的渔光各具特色，"地圈"显示了地球的形状并用不同颜色标识出了海平面以上或以下的各个高度；"水圈"显示了全球水道及其表面的平均温度；"地壳构造板块"显示了构成稳定性和移动性的不同地壳板块，研究一下这些板块在哪儿相遇，那里就会成为地震和火山的频发区，"时区"由两张地球的卫星照片构成，一张白昼，一张黑夜。只要设置一个参照时区带，然后调整你的日期和时间，你就可以知道该地区的当地时间，以及一年中某个时期季节性的白昼情况，同时，每次你进入"时区"，日期和



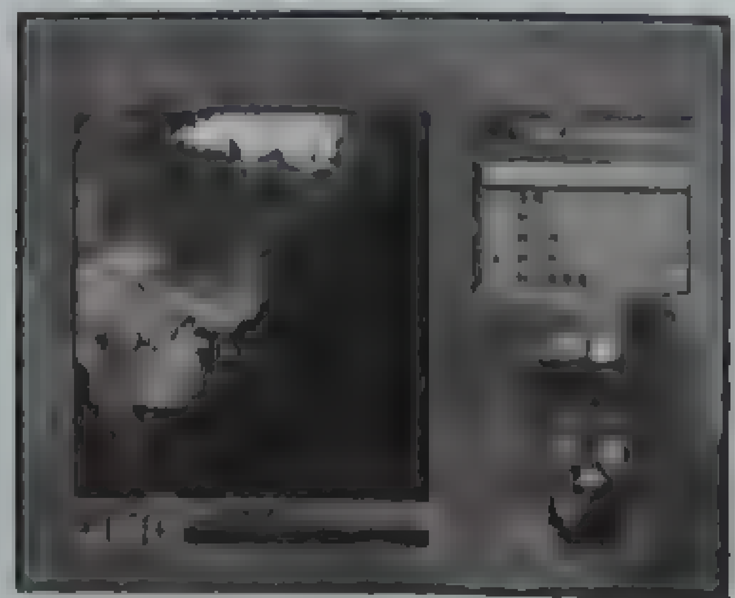


时间都会自动按照你的机器内部时钟设置。

如果你选择"内容"菜单中的"三维飞行"，计算机便会模拟飞行状态，使你鸟瞰一些地球上最动人的山区景象：阿尔卑斯山脉、喜马拉雅山脉、希普山和落基山脉。击点"生物群落区"，便可以探索地球上的九种生态区域：沙漠、地中海、山脉、热带雨林、热带草原、亚寒带针叶林、温带森林、温带草原以及苔原。"城市"项是通过间谍卫星拍摄的世界上六个大城市的照片：孟买、伦敦、莫斯科、纽约、旧金山和东京，全都是特写镜头。进入"解说"展示，你可以看到关于下列主要环境项目的讲解信息和交互式的显示画面：酸雨、物种灭绝、全球升温、生存环境的破坏、核能、原油污染、过度捕捞、臭氧空洞、人口问题、有毒废料以及水资源的利用。它们会引出一个补充展示图标，通过这个图标你可以了解到每个项目的更多细节。"缓速镜头"是补充展示的一部分，它显示了因自然和人类行为而导致的许多现象：例如酸雨、臭氧空洞、海平面上升以及开罗都市化等等，从中你可以了解上述现象。平常仅仅是耳闻而已，缺乏感性认识。当你目睹了"缓速镜头"之后，震惊之余，一定会产生一种危机意识，毕竟，地球是我们人类共同的家园。

除了利用屏幕上方的菜单栏进入三维地图册的各种设置，通过屏幕右上方的"搜寻方式列表"也同样可以很方便地查找你所需要的信息。[illegible]的"搜寻方式列表"包含了[illegible]图册中在地球上显示的[illegible]项目类目表：城市、大陆、国家、组织、地图标注、山脉、海洋、河流、海岸、湖泊以及火山。当你任意选择其中的某[illegible]后，其相关的项目也随之出现在下方的"搜寻项目列表"中，你可以使用滚动条在列表中寻找所需的项目。若在文本窗中输入项目名，即可直接跳到其位置。当所希望的项目在列表中出现时，用鼠标点击它。主屏幕左方的地球仪显示窗中的主球便会自动旋转并显示相关地域。如果你点击的项目是某个国家图标或双击主球上某个国家区域时，就会出现明信片展示，它显示了与该国有关的大量信息，包括地域、人口、首都和主要城市、语言、宗教、货币、以及人均国民生产总值，还有简短的解说。也可以通过各种彩色照片观看其国旗和风光，光盘中共收录了世界上五百多种旗帜和八百多张照片，从中你既可以了解不同国家和地区的民俗与风情，也可以欣赏各地的风景名胜与宏伟建筑，从埃及的金字塔到悉尼歌剧院，从肯尼亚的热带草原到亚美尼亚的冰川雪地，你可以足不出户地在光盘上了解世界。

如果你认为本光盘的内容仅仅限于上述种种多媒体展示以及知识性介绍的话，那么你就会忽略它充满各种升降变化以及超越时空的动态分析——统计功能。统计是分析自然特性的重要手段。《[illegible]》中包含了[illegible]统计数据：农业、[illegible]、人口状况、水[illegible]以及交通。你既可以分析光盘[illegible]统计数据，也可以根据需要创建自己的统计表，并且使用四种不同的图表形式来进行查看：全球图、线性图、队列表以及离散图。根据这些由世界资源研究所提供的有效数据，你可以通过在不同图表的简单统计来获得对同一信息的全面看法。并且可以根据需要用"文件"菜单中的打印功能将整页图表打印出来，以便充实你所写报告的内容。



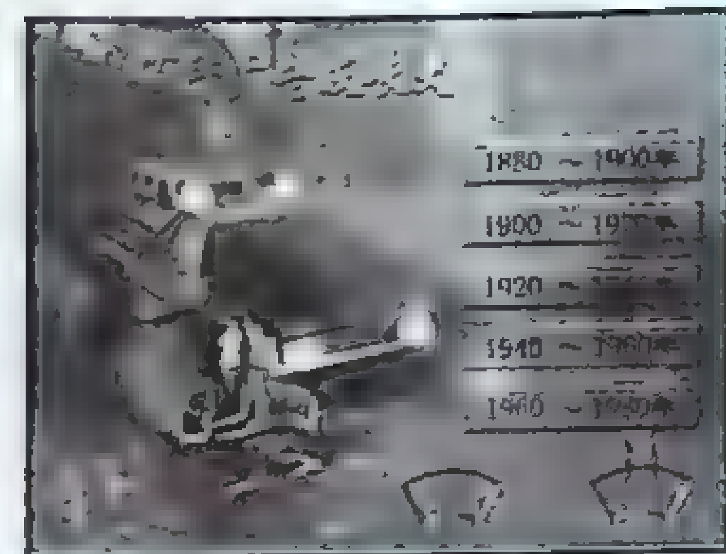


为了达到寓教于乐的目的，本光盘最后推出了一个有趣的旅行游戏——"环球旅行"，测试你对各国国旗、国情和照片的了解。游戏参加者的人数从一到四个，可以自由选择，并输入游戏者的名字。游戏开始后，要求游戏者快速回答行程中出现的问题，以便获得相应的英里数用最快速度完成环球旅行。环球旅行问题真可谓五花八门，从识别多米尼加共和国的国旗到选择圣马利诺所使用的货币，当然，问题的答案均可在光盘中找到。因此，你在三维地图册上花的时间越多，成绩就会越好，甚至你的名字会出现在游戏最后的前十名排行榜上，此时一种成就感油然而生，你对这个世界的"本来面目"又有了更深一层的了解，同时知识面也拓宽了许多，难道不是吗？

（本栏编辑/CY）

世界百年广告招贴汇编

■文/晓乐



在商品经济的社会中，广告业始终是一个极其重要的行业。我国在发展社会主义商品经济的过程中，广告业也得到了空前的发展，越来越多的人投身于广告业中。多学习、借鉴国外广告业的先进经验以迅速提高自身业务素质无疑就成了众多广告从业人员的迫切要求。由北京鸿达电子新技术研究所制作、科学出版社出版的《世界百年广告招贴汇编》就是一部可以满足广告人在这方面需求的多媒体光盘。

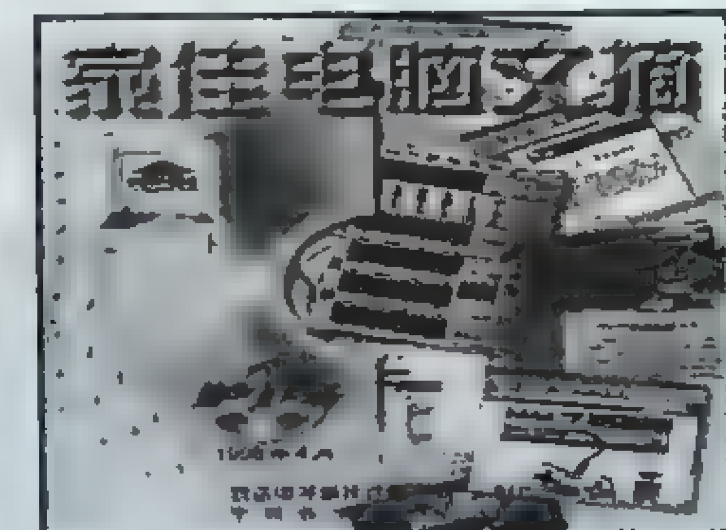
软件名称：世界百年广告招贴汇编
类　　型：多媒体读物
出品公司：北京宏达
上市时间：98年5月
系统要求：P133/16M
容　　量：1CD
操作平台：Win95

本光盘的内容主要分为两部分：世界百年广告发展史和世界精品广告作品博览。世界百年广告发展史分五个阶段概括介绍了从自由资本主义在美国、欧洲向垄断资本主义发展的1880年到现代广告业确立的1980年整整一百年时间世界广告业所走过的发展历程。其中不同时期还选择了一些有代表性的广告作品供读者欣赏。其中给我印象最深的是一幅1944年美国洛克希德公司的飞机广告，其中广告词写道："摧毁轴心国，粉碎战争之轮！请用洛克希德飞机"。对第二次世界大战有兴趣的朋友大概很少有谁从商业广告的角度注意过那段人类历史上不平常的岁月。我想这幅招贴应该算作可敬的广告人在历史上用自己的独特手段为世界反法西斯事业贡献力量的一种见证吧。这些资料保存到今天应该算是弥足珍贵了。恐怕一般情况下我们是很难见到的，而这张光盘的制作者借助多媒体的现代技术让我们能有幸欣赏到这么多广告作品（本光盘在世界精品广告作品博览部分收录了600多幅优秀广告招贴作品），我们实在应该感谢现代技术的进步和光盘制作者的匠心独具。

本光盘提供了自动演示功能和在多媒体光盘中很少见的存盘功能，配以优美的音乐伴奏，是广告设计、欣赏、艺术创作难得的资料。

家佳电脑文摘

■文/晓乐



《家佳电脑文摘》是由北京鸿达电子新技术研究所制作，中国标准出版社出版的系列多媒体刊物。它以一张光盘的容量收入了大量的电脑相关文章与共享软件，利用多媒体技术的优势提供方便的检索手段。

软件名称：家佳电脑文摘
类　　型：多媒体读物
出品公司：北京宏达
上市时间：98年5月
系统要求：P166/32M
容　　量：1CD
操作平台：Win95

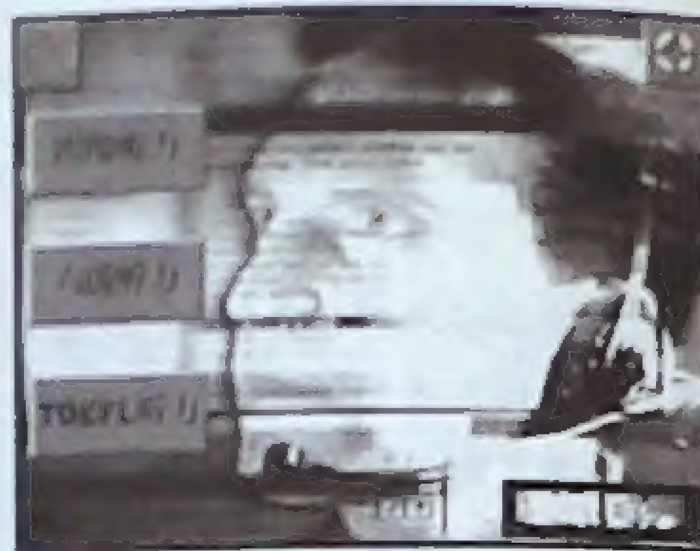
整张光盘的内容分为四大部分：电脑文摘、游戏天地、共享软件和业界星空。电脑文摘部分包括了500多篇电脑类文章，多数选自近期各种国内电脑类报刊，可以按类别或关键字进行查询。游戏天地部分搜集了近500个热门游戏的秘技和20余篇热门游戏的攻略以及非常实用的游戏PATCH。我想这些PATCH应该是最受玩家欢迎的。虽然它们都是可以在国际互联网上下载的，但具有方便上网条件的人毕竟不是很多，何况由于线路稳定性的原因，很多能够上网的玩家也因为难以承受相对较昂贵的下载成本（据说有人为了Download一个2M的PATCH先后多次断线功亏一篑，花了三个晚上N元电话费和上网费才获成功）。共享软件部分包括了300多个共享软件，同样提供了快速的检索方法，并且有"边学边用"，对电脑初学者来说使用起来很方便。

《家佳电脑文摘》在电脑多媒体出版物中是一种新生事物，它以多媒体光盘刊物的形式和相对低廉的价格为我们的多媒体读物又增添了新的品种，这是一种非常有益的尝试。



听听《听霸》

■文/卢敏



继《挑战托福》、《挑战托福II》、《挑战GRE》等英语学习光盘之后，北京足实公司协同北京七彩城公司，又推出了英语听力教学新品《听霸》，帮助中级、四、六级、TOEFL、GRE等水平的人士提高英语听力能力。

目前的听力盘一般包含10小时左右的录音量，而《听霸》为了扩大适用面，提高耐用性，利用了较先进的MP3格式的压缩技术，使录音量增加到100多小时，以期营造一种真实的英语环境。

《听霸》涵盖的范围非常广泛。在"听力初步"中，分专题对中国人的大多数听力障碍进行了详细分析。"发音宝典"从国际音标入手，为初学者的发音打下了坚实基础，为用户的语音矫正提供依据。"词汇精进"提供初级、四、六级、TOEFL水平词汇强化训练系统，并附全部GRE难词详解。"应试宝典"收录了四、六级听力试题各30套，TOEFL新型听力试题14套，并设原题剖析，单项强化和实战模拟等功能。《听霸》还收录了"美国之音"、"走遍美国"、"电影精选"和"精品赏析"等栏目，供用户学习提高和课余欣赏，力求以丰富的内容使用户在生动有趣的氛围中提高听力水平。其中"美国之音"收录了原声录音的Special English和Standard English各100篇，并附听力原文、练习和难词注释；"走遍美国"以30集悬念剧形式，在美国本土同几十位不同阶层人士面对面进行交流；"电影精选"内囊括了10部奥斯卡金奖名片的精彩片段集锦。值得一提的是"精品赏析"栏目，其中收录了英美流行金典、克林顿等名人的演讲、戴安娜王妃的葬礼仪式、女权运动、社会现象等当代英美热门话题的原版录音。

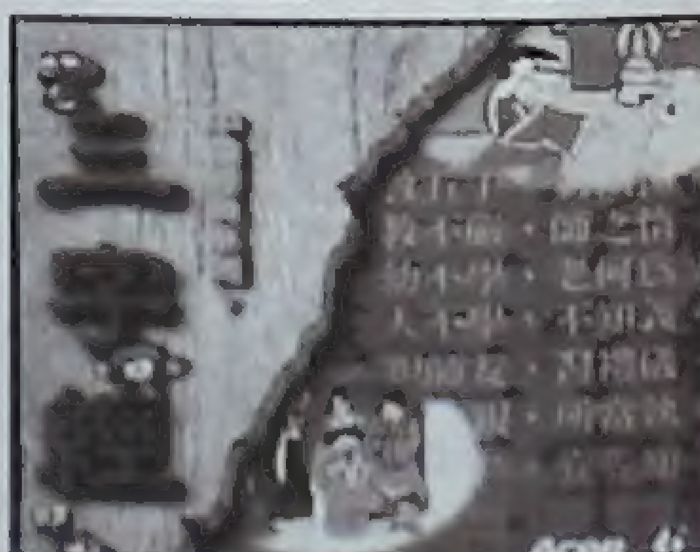
《听霸》中收录的全部资料由美国麻省理工大学教授张立文博士提供，由欧美人员原版录音。教材由张立文博士及北大、新东方的多位教授合力编写。保证了资料的权威性和实用性。

《听霸》的含金量不仅在于资料的权威、宝贵和广泛，还在于该盘制作的实用性和趣味性，相信它定会得到广大用户的认同。

软件名称:听霸
类　　型:多媒体教育
出品公司:北京足实
上市时间:98年6月
系统要求:P90/16M
容　　量:1CD
操作平台:Win95

三字经

■文/刘阳



"人之初，性本善。性相近，习相远…………"我想大家都应该知道这是哪本书中的话吧？对！那就是《三字经》。

据说古时候儿童入学时学的第一本书就是《三字经》，其次是《百家姓》，再次是《千字文》。《三字经》远在古时候就作为儿童的启蒙教材，想必是很有道理的。而且它正渐渐被现代人所认同，就连'联合国教科文组织'也于1990年将其列为'最佳儿童读物'之一。

本光盘内容包括：电子有声书（它可以帮助孩子记忆这些字句）、字/句/段解释（它可以帮助孩子进一步理解词句中的意思）、主旨说明（它可以告诉孩子这段话的主要意思及阐述的道理）、小剧场（以讲故事的方式阐述这段话的意思，更便于孩子的记忆。并真正突破了说教难关，以一种活泼有趣的方式阐述道理）、测试（看看孩子是否真正理解了要阐述的道理）等五个部分，对《三字经》进行了系统讲解。作为一款儿童多媒体读物，《三字经》光盘充分利用了先进的多媒体技术，以图文并茂的形式将这一古老的儿童启蒙教材展示出来，避免了单纯的文字和口头说教，引发儿童的兴趣。

儿童教育在教育领域内一直是比较头痛的问题，由于儿童具有多动性，精力很难集中，因此采用轻松、活泼的教学方式是较好的办法，这也是儿童多媒体读物深受家长们欢迎的主要原因。

软件名称:三字经
类　　型:多媒体读物
出品公司:第三波
上市时间:98年6月
系统要求:486/8M
容　　量:1CD
操作平台:Win95



镜花园

真的是佳作难求啊，广州的黄剑伟朋友将桂冠挂在枝头，留给了下一位"勇士"。

本期开始在问卷调查中加设镜花园投票内容，大家机会均等，谁会脱颖而出呢？对自己有信心的话，将卫冕的作品寄来吧，也许……

一幅佳作的诞生需要付出多少努力，其中的甘苦是外人无法了解的，把你作画时的心情、感受、想法等等，总之是你想对大家说的话，浓缩在50字以内，同你的画一起寄来，让园中的每一个人倾听。……赶快拿起笔吧！

——丹



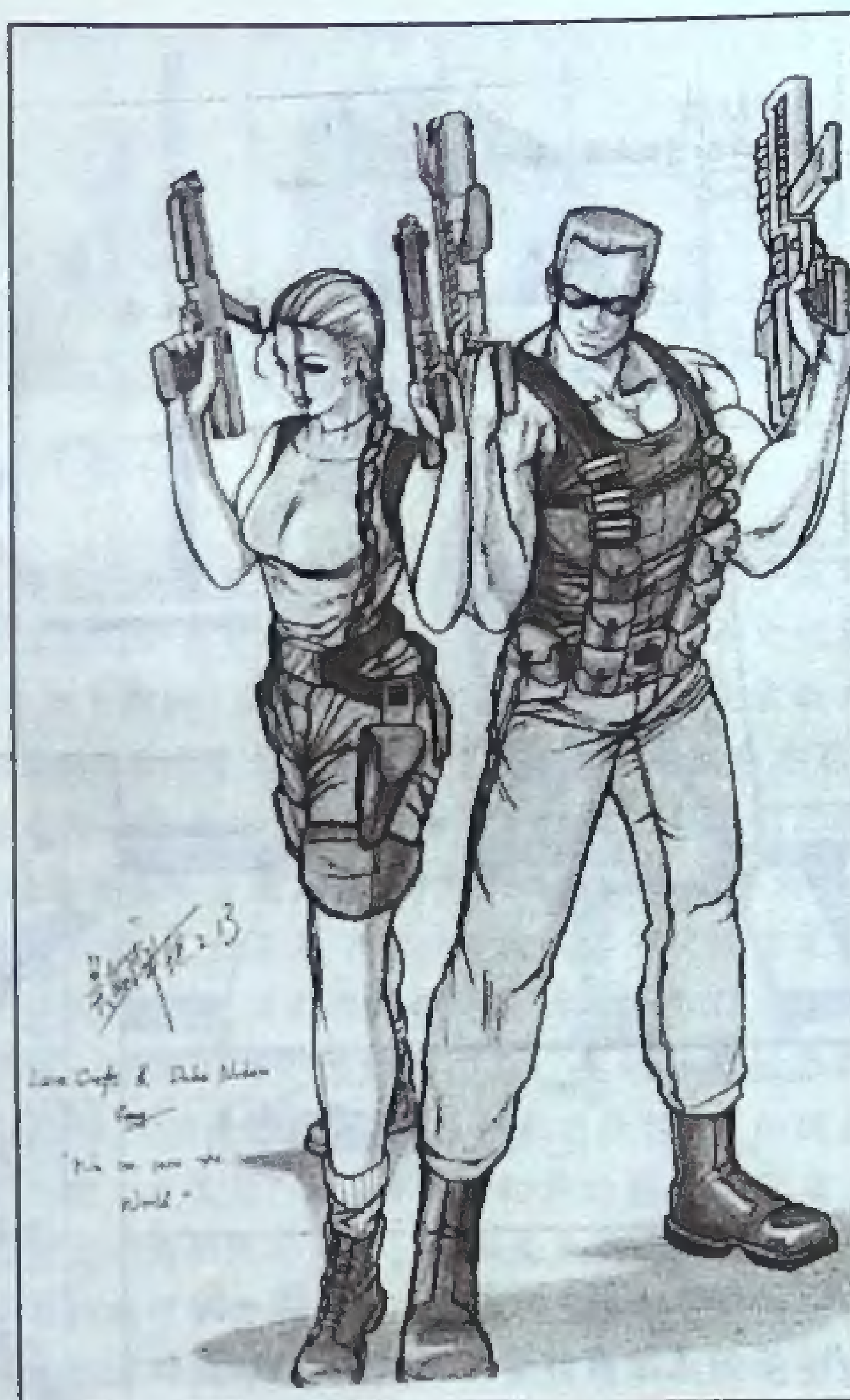
▲《新世纪福音战士》　四川　STLVA

丹：这是使徒来袭之前的寂静，还是战火后的放松呢？



▲《我的电脑》　大连　肖强

丹：没错！如果劳拉有一台电脑的话，她一定会……



▲《最佳拍档》　北京　吴剑犁

丹：我才发现，他们俩站在一起还真的满登对呢！

▼《火王》　广东　莫而

丹：女孩儿的世界总是很朦胧的……





▲《不知火·舞》　西安　梁一涛

丹：恐怕是所有作者中笔法最细腻的，但缩小后往往看不出来了，这次这张应该会得到好评！

▼《鬼神童子》　湖南　刘劲

丹：是一部不错的漫画，但游戏好象不太好玩……



▲《夏洛特》　江西　李

丹：曾有人用"宛如凤凰"形容本能寺大火之中的信长，想不到夏洛特也有这般气概。



▼《天诛》　重庆　李

丹：忍者要你三更死，谁能留你到天明……眼神好冷哇！



▼《炎龙之梦》　武汉　清水

丹：在游戏的世界中，生命轻如鸿毛，那爱情呢……





杏花村

本店酒保：小马

上回说到这个夏天有很多事发生，乐水的故事这回见分晓。没想到"加油站"中一则语焉不详的告示，让一些心细的读者朋友"破译"了乐水要离去的信息。没错，乐水离开了编辑部。他的去向大家很快就会知道。我想乐水会继续为他人"传道、授业、解惑"，祝他走好。

今日倾囊而出购得本月干粮，未及细嚼便崩了牙，急忙吐出来仔细端详，发现贵刊78页中《PⅡ升级心得》有疑。于是一头扎入枕边(本人的资料库)，翻出报纸若干，终在《电脑商情报》上发现该文的克隆兄弟。

如此看来上海的于华骏朋友之建议似乎颇有必要，只是各位更加辛苦了。但如若每期都能找出个熟面孔，一如曾风行过游戏中的DOOM TOO，岂不让人头晕……

请用EYES TOOLS搜寻下面的地址，如何修改自行处理：《电脑商情报》家用春秋4月7日第15版"硬件广场"。

——甘肃兰州　王鹏

第5期"阶梯教室"栏目中，有一篇《PⅡ升级心得》我读后觉得似曾相识；立刻查阅资料，终于在4月15日的《信息日报》的"电脑周刊"第12版右上方找到一篇署名涂亮的文章。两文内容如出一辙，甚至连括号内开玩笑的话都一样。不知这是属于转载还是抄袭，请请小编核实。

——陕西西安　葛建明

像这样介绍工具软件和硬件的栏目，抄袭或一稿多投的现象屡禁不止，我觉得很重要的一个原因是现在电脑类报刊过多。小编们难以收集全各种报刊——上面两位朋友提及的报纸资料室就不全，不过现在好了。我们还会努力尽早多掌握一些兄弟报刊的资料，避免"好容易有了花生仁，可牙全没了"。另一方面由于同类报刊过多，稿件供不应求。一些人存在侥幸心理，觉得抄袭或一稿多投不易被人发现或发现了也可以再投他处，所以不对其"加大打击力度"也是不行的。98年第5期的《PⅡ升级心得》属一稿多投行为，当事人

＊天津　田阳＊

本刊扣发其当月稿费，并永不录用其稿件。今后再有此类行为者，本刊将酌情考虑公布其地址以昭天下。

此次举报奖获得者为湖北武汉的李沛朋友。特别感谢：王钢、吴启秋、顾晔昕、黄浩森、陆志勇、胡超、王岳、金智良、刘毅、杨光鹏、倪迎霁、苏凌旭、沈杰宇、刘烨、宫伟、滕楠、周其辉等。

不知你有没有发现你们的杂志是越办越散。至少我目前是有这种感觉的，我第一次接触电玩这个文化圈是在95年第9期的《家用电脑与游戏机》。当然此前我亦是一名电玩迷，不过是只知道玩罢了。自看了那期杂志后，我便一头栽进去而不能自拔，然后便是疯狂购买类似的杂志，但经过两年多的筛选，到目前为止我是一本也不看了，原因大多是太散了。但是基于贵刊是我从第一次的选定到最后一个待阅的杂志，有必要把我所想的写给你们。

记得第一次看完你们办的杂志后，觉的很轻松很新颖，各类文章也写得很好，各版块的分配亦很得当。而现在的文章写的是又臭又长，华而不实，给我的感觉就像看了两篇别人的文章再取取舍舍的，外加几点自己的意见，完全没有新颖的感觉。如果将有关的文章分分类，恐怕一类之中充其量只有一两个观点罢了。好像写这类文章完全就是在赚稿费，而不是将文章来写给我们欣赏的（当然也有好的，但是少之又少）。每每读完这些枯燥乏味的文章，感觉只有两个——累，烂。

对贵刊支持度下降还有一个很重要的原因，就是页码的增加。你一定很奇怪为什么那么多读者的建议外加你们辛苦努力争取来的结果对于我来说很反感，对不对？其实并不难发现问题，只要好好想一下。因为我已经有一段时间没看有关的杂志了，所以我能够看到比较多的问题，这大概就是"旁观者清"吧？好了，现在你可以开始冥思苦想。想完了再往下看，看看我们的想法有没有交集。伴随着页码的增加而出现的问题有：

第一，价钱的上涨。这样像我这类无经济收入的人，手头就会变得十分拮据，而且我想大多数的读者也不会只订阅一种杂志，所以在经济上很难承受。

第二，每次增加页码后，广告的百分比也是扶摇直上。

第三，版块越分越多，令人感兴趣的越来越少。闲暇版块太少，像这类的大众型版块应该多一些。

提出的问题也就这些，改不改变和怎么改变就是你们的事情了，不过我建议你们应该将版块精简一下，我期待再加入你们的行列。祝你们的杂志越办越成功！

——ZORRO <lyglzp@ public. lyg. js. cn>

小马（不，贵刊的大小BOSS们，尤其是那个自称PC兔子的）：



自今年以来，贵刊与中国足球队的比赛一样已成为一块鸡肋。不买怕错过了什么好东西，买后总有遗憾，总有一些"烂竽"令人生气。4 期尤甚，《古墓丽影 II》竟少了 N 关。千万别误会，本人绝不是等着看此攻略。毫不吹牛，我的攻略绝对比它精彩详细，只不过是《电脑商情》上的攻略吓退了我。想不到来得晚且差的攻略竟也能上贵刊。更令人生气的是贵刊竟犯了这么大的错误，几乎让我往歪处想：是不是故意如此好趁机多登一期又不致令人太过愤怒，事后只需一推排版错误。身为贵刊的忠实读者，我要求解释。别告诉我是 PC 免于一时不察，最好能告诉我，买的是假冒杂志，贵刊尚未出版。以我之见不如将错就错，就此将《古墓丽影 II》作个了结。想必真正的拉娜速均已经帮助她夺得了西安匕首，而且最大的快乐是来自帮助拉娜走出困境，何必让丑陋的攻略带走这种快乐。

要看攻略也该看详细的。发此信件纯属一忠实读者失望之极忍无可忍的一番肺腑之言。希望贵刊以后选稿应提高档次，某些精品游戏也应有精品攻略。另外贵刊审校工作也应认真一些。当然听不听在你们，只不过大家选择贵刊凭的是对你们的信任，可别浪费了这份信任让大家失望。

另外，这是我第一次发 E－mail，不知效果如何。希望贵刊收到后能在下期做个表示，让我知道此 E－mail 的效果。

——SUNkh <imps@ public1. wx. js. cn>

不久前编辑部的 ISDN 开通，我终于真正有了机会多了解来自网上的读者意见。这两封信相对于 E－mail 的收发速度而言算是比较"古老"的，ZORRO 朋友又什么杂志都不买，也想不到我"请君入店"。但由于杂志正处于急需"讽谏"之际，这样尖锐甚至有些尖刻的意见是很有价值的，使小编们不会"好了伤疤忘了疼"，不断反省自身不足。像栏目的设定、稿件的选取以及如何减少失误等问题都是我们在杂志调整之际要首先考虑的。SUNkh 朋友，此 E－mail 的效果……我有个建议，你对自己的稿子应该再自信些，不要轻易被别人"吓退"，也不用声明自己并未吹牛但有足够的肺活量，投稿!!!（声音大了些，赶紧一抹脸恢复本相：）欢迎你投稿。

最后，请大家留意下期活动预告。

一言堂

北京何澄： 编辑部可与游戏公司联手制作一个"模拟杂志"的游戏，定能名利双收。

广东广州黄忠民： 由于有了贵杂志撑腰，本人终于有勇气向美国的 PGL 电玩联盟发出了第一封申请加入的 E－mail。

北京戴元成： 本杂志荣幸地成为老妈看过 15 秒就同意我购买的唯一电脑类游戏书刊。

辽宁锦州李寅： 希望杂志社下回定价凑个整数，我们宁愿把钱赞助给杂志也不愿给书亭老板（常以无零钱为由不找钱）。

贵州贵阳 GAME DOOM： 还要感谢阿威的回信，虽然是一年半以前。

江苏南京樊小雪： 多谢你看了这些，记得看下封信前看看窗外的绿色，保护好眼睛；而且外面的世界也很美丽。

98 年第 4 期读者问卷调查统计结果

读者最欣赏的文章：

1. 文渊阁　　深紫
2. 业界星空　　创造动人的游戏世界
3. 佳作赏析　　阿猫阿狗

读者最不欣赏的文章：

1. 文渊阁　　深紫
2. 阶梯教室　　拿起你的 GAME 手术刀
3. 多媒体书屋　　上一堂专业足球课

读者最感兴趣的栏目： 攻略手记

读者认为最好的彩页： 帝国时代 2

98 年第 4 期幸运读者名单

湖南常德	黄　卫	湖北武汉	姜凯峰
北　　京	周　旭	重　　庆	柳一飞
浙江杭州	倪　剑	广西桂林	牛嘉林
河南郑州	李震宇	陕西西安	任东东
贵州贵阳	张　珂	天　　津	金天承
山西绛县	王贺喜	浙江杭州	徐　刚
海南海口	崔　轩	四川自贡	刘　刚
湖北武汉	丁　峰		

98 年第 5 期广告意见征答获奖名单

湖北武汉	王海青	辽宁海城	薛兴家
广东广州	石　毅	江苏无锡	张　真
江苏南京	尚兴光	云　　南	王　兼
安徽繁昌	张先南	浙江磐安	胡晓帆
北　　京	马宏斌	北　　京	刘怡祥

下期活动预告

为纪念创刊 4 周年，本刊将举办有奖征文活动。奖品价值万元，只要有下期杂志就可以参加了！

敬请关注！

Westwood

最后幸存者

COMMAND & CONQUER

ONLINE

不是我们踏着敌人的尸体走过去，
就是敌人踏着我们的尸体走过来！
谁笑到最后，
谁就是最后的幸存者与统治者！







ISSN 1005-6793

06>

9 771005 679003

国内统一刊号：CN11－3450/TP

定价：6.80 元